

SPORTS CHAMPIONS • QUANTUM THEORY • VANQUISH • GREASE
Nº 88 · Octubre 2010 · www.elcorteingles.es
El Corte Inglés
FÚTBOL TOTAL
PES 2011
FIFA 11
CASTLEVANIA
LORDS OF SHADOW
WII PARTY
DIVERSIÓN MADE IN NINTENDO
ENSLAVED
ODISEA FANTÁSTICA
NBA 2K 11
MÁS ESTELAR QUE NUNCA
HALO REACH
EL MEJOR DE LA FRANQUICIA



Nº 88 SUMARIO

OCTUBRE 2010

FIFA 11 — 12

MULTI

«FIFA» vuelve con ganas de comerse la temporada ofreciendo un excelente sistema de juego y un modo online muy difíci de superar.

PES 2011 — 14

MULTI

«PES 2011» continúa manteniéndose firme en sus convicciones, con un gran apartado técnico y una enorme cantidad de seguidores.

Castlevania — 20

MULTI

«Lords of Shadow» es el nuevo «Castlevania» en 3D, que en esta ocasión cuenta con la particularidad de estar creado íntegramente en nuestro país.

NBA 2K11 — 22

MULTI

Con un apartado gráfico de ensueño y una jugabilidad que quita el hipo, ya no hay nada que detenga a este titán del basket.

Halo Reach — 30

XBOX 360

La última gran odisea del universo «Halo» nos remonta al pasado para conocer cómo se inició la guerra contra el Covenant. No te lo pierdas

Wii Party — 32

Wii

Puede parecer un Party Game más, pero una vez jugado en profundidad descubrimos uno de los juegos más divertidos del año.

Grease — 34

Wii

El juego basado en el popular musical de los setenta aterriza en Wii para hacernos cantar y bailar.

Índice ...

... POR JUEGOS

La llave virtual

Vuelve a rodar el balón. El partido ya ha comenzado y los dos grandes del fútbol se enfrentan de nuevo a cara de perro en el césped consolero. ¿«FIFA» o «PES»?, ¿quién se llevará este año el gato al agua? En ventas del año pasado fue «PES», pero las mejores críticas recayeron en «FIFA». Las cosas esta vez parecen más equilibradas en ambos terrenos. En cualquier caso la última palabra la tiene el consumidor, el usuario, vosotros. A mí que me gusta el fútbol a rabiar (¡Esa Roja!), me es muy difícil decantarme por alguno de los dos, sobre todo en esta edición donde la calidad de los contendientes es altísima. El partido quedaría a mis ojos en empate y sólo me cabría alabar las virtudes renovadas en los dos juegos, y que se resumen en un realismo gráfico apabullante y una jugabilidad multiplicada a extremos increíbles gracias al impulso dado al sistema de control. Vamos, ni juez ni parte puedo ser, me quedo con los dos. En lo que sí puedo mojarme es con el último «Halo». De éste hemos destacado las maravillas del multijugador en cada nueva edición, pero lo que en «Halo Reach» se nos presenta es una aventura de acción única que no es tanto para contarla, sino para vivirla como la mejor de la franquicia. Y no digo más...

J.M. Fillol

STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Alejandro Pascual, Jotacé
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
William van Dijk, Galibo, Gorrinch
Director Comercial:
Jerónimo Bascoy
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Leo Rey
Imprime:
Rivadeneyra
Depósito Legal:
M-43083-2002



EL VIDEOJUEGO SIGUE FUERTE

aDeSe

Es la forma de ocio audiovisual preferida por la mayoría de los españoles

Ni la crisis ni la piratería pueden con el videojuego. Es la conclusión que se puede sacar del anuario 2009 que recientemente la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software (aDesSe) ha presentado y que analiza la situación de la industria del videojuego a escala nacional e internacional. Los datos del informe señalan el músculo que mantiene el videojuego, ocupando el 53% de la cuota de mercado de ocio audiovisual, por encima del consumo de cine, DVD y música juntos. Se facturó el año pasado nada menos que el 1.200 millones de euros, permaneciendo España en el cuarto lugar de Europa tras Reino Unido, Francia y Alemania.

No obstante, los buenos resultados no ocultan que hay un retroceso en las grandes cifras (en ventas de unidades y hardware) y el mercado español experimentó una caída del 16%, debido especialmente a descargas ilegales de juegos. Como contrapunto aumentaron en todas las plataformas el número de gamers de forma considerable, así como se multiplicaron sus perfiles sociales.

Perfil del jugador

Según aDeSe, en nuestro país el 22,5% de la población se declara jugadora de videojuegos; en total cerca de 10,4.

El rango social ha cambiado respecto a unos años atrás y ahora se ve claramente cómo ha crecido la media de edad, y los españoles entre los 7 y 34 años se declaran jugadores más del 45%. Aunque ellas siguen pujando fuerte, los chicos con un 81% consumen la parte grande del pastel.

Puestos a elegir géneros, los preferidos en 2009 fueron los de acción, deportes y aventuras respectivamente. En cuanto a títulos, «Modern Warfare 2», «Wii Sports Resort» y «New Super mario Bros.» coparon el podio a nivel mundial. Y con la vista en el futuro, en los próximos años la industria seguirá creciendo gracias a nuevos periféricos y el medio online.



Calderón y Bargani apoyan el acto

PUESTA DE LARGO DE NBA 2K11



Como decía Jeff Bridges en la película «Tucker, un hombre y su sueño» lo más importante es la presentación. Y esto los chicos de 2K Games saben cómo hacerlo. Para dar a conocer a los medios la nueva edición de su franquicia baloncetística, «NBA 2K11», pusieron en escena, en un conocido hotel de Madrid, un montaje con pantalla gigante para ver las innovaciones y detalles de la nueva joyita guiados por "actores" de lujo. Al ya habitual en las filas de 2K Games en los últimos años, el jugador español José Manuel Calderón, se le unió otro jugador de altura también perteneciente a los Toronto Raptors, Andrea Bargani. Además, dos periodistas especialistas en el mundo del basket, como Antoni Daimiel y Jorge Quiroga, alabaron el realismo de «NBA 2K11». Y fueron los desarrolladores Jason Argent y Rob Jones los encargado de sorprender al personal con los aspectos jugables y técnicos más relevantes. Vamos, casi nada.

Nuestro bebé hace amigos

MY BABY 3

La saga «My Baby» sigue viviendo en su eterna infancia, y es que ha vendido en todas sus versiones más de 1,8 millones de unidades a nivel mundial, Ahora vuelve con su tercera entrega para Nintendo DS con un montón de novedades. La última vez que le viste, aprendió sus primeras palabras pero, ¿cuándo podrá interactuar con otros niños o con otros elementos? Tendrá que aprender un montón de cosas nuevas como saber compartir, jugar con otros niños, acostumbrarse a nuestra mascota, aprender números y formas ¡o incluso a nadar o a tirarse por el tobogán del parque! Nuevos objetos, una Inteligencia Artificial increíble y mejorada, nuevos gráficos y todo lo que podías esperar de una nueva entrega de esta saga ya veterana. Es hora de cambiarnos los pañales y salir a la calle a jugar con «My Baby 3».



Nuevos personajes se alistan a la lucha

MARVEL VS. CAPCOM 3

Si hay algo que sabe hacer muy bien Capcom con sus juegos de lucha es generar expectativas dando detalles poco a poco, pero lo de «Marvel Vs Capcom 3» se parece más al caso que vimos hace unos años con «Super Smash Bros Brawl», ya que la lista de luchadores no hace más que crecer y crecer cada semana. Además del elenco de personajes de la popular franquicia que ya habían hecho su aparición en la segunda parte o que ya han sido anunciados, tales como Ryu, Wolverine, Morrigan, Iron Man, Hulk, Chris Redfield, Captain America, Felicia, Chun-Li, Trish, Doctor Doom y Super Skrull, Deadpool (conocido en nuestro país como Masacre) y Dante del popular juego «Devil May Cry», siguen apareciendo más. Los últimos en apuntarse a la pelea han sido Amateratsu de «Okami», Spiderman de Marvel, Albert Wesker de «Resident Evil», Viewtiful Joe, Dormammu, enemigo del mago supremo del Universo Marvel, Tron, X-23, el clon femenino adolescente de Lobezno o Thor.



La unión hace la fuerza

SHADOW OF THE DAMNED

El Tokio Game Show ha sido un escenario perfecto para anunciar un buen puñado de nuevos juegos muy interesantes y alejados de las eternas franquicias y sus secuelas, aunque tampoco han faltado, como la nueva entrega de «Devil May Cry», que se renueva para imitar el estilo occidental. Pero si quieres algo nuevo de verdad, imagínate mezclar a Electronic Arts con el creador de «No More Heroes» (Suda 51), al célebre compositor de «Silent Hill» (Akira Yamaoka) y el creador de «Resident Evil» (Shinji Mikami). El resultado es «Shadow of the Damned» un juego de acción con tintes de thriller psicológico, bastante descarado y brutal, ya que controlaremos a un cazademonios que manejará un potente armamento e irá a lomos de una moto adentrándose en el inframundo con el fin de rescatar a su amada, muy al estilo de la Divina Comedia. Según lo que se ha podido ver de él, guarda mucha relación, en términos jugables, con las últimas entregas de «Resident Evil» y no tendremos que esperar mucho para verlo entre nosotros, previsto para abril del próximo año.

¿Cómo sería el coche de tus sueños?

GRAN TURISMO 5

Polyphony Digital, el equipo de desarrollo de Gran Turismo, se planteó la siguiente cuestión: "Si construyeras el coche más rápido del mundo, uno que deje a un lado las leyes y normativas, ¿qué aspecto tendría, cómo funcionaría y cómo sería conducirlo?" La pregunta se materializó en la forma de un nuevo modelo de vehículo, el "X1 Prototype" que será un automóvil jugable en «Gran Turismo 5». Y para que te hagas una idea de su potencia, el equipo se dispuso a realizar las vueltas de prueba con este coche contando con el famoso piloto Sebastian Vettel. En esta primera vuelta virtual, Vettel obtuvo un tiempo asombroso en el circuito Suzuka, superando el récord actual por más de 20 segundos.Tendrás la oportunidad de conducir el X1 Prototype cuando «Gran Turismo 5» esté a la venta, después de innumerables retrasos y grandes expecativas por parte de los aficonados, en noviembre de 2010.



Breves

Deadly Premonition a Europa

Namco Bandai Games ha anunciado que distribuirá «Deadly Premonition» en nuestro continente, repitiendo la jugada marcada con «Demon's Souls» y apostando por títulos originales y muy personales que otras compañías dudan a la hora de comercializar en Europa.

Front Mission evoluciona

La última entrega de la longeva saga, «Front Mission Evolved» llega a nuestro país para encandilar a los amantes de los mechas, los robots bípedos gigantescos que vuelven locos a los japoneses. Esta vez tendrá un enfoque más orientado a la acción.

Racket Sports para Move

Ubisoft ha anunciado un nuevo juego para PlayStation Move. Su nombre es «Racket Sports» y se trata de un videojuego centrado en deportes de raqueta compatible con el nuevo mando con sensor de movimiento de PS3. Incluye tenis, ping-pong, bádminton, squash y tenis de playa.

Campeón de la PESLiga

Ya tenemos campeón de la PES Liga 2010, tras un emocionante partido entre el portugués Christopher y el italiano Ettorito97. Al final, se impuso el primero con una ajustada victoria de dos goles a uno, en la primera final virtual restransmitida en directo.

TOP TEN VENTAS

El Corte Inglés



1. **Fórmula 1 2010.** PS3
2. **Art Academy** NDS
3. **Wii New Super Mario Bros** Wii
4. **Move Sports Champion** PS3
5. **Wii Super Mario Galaxy 2** Wii
6. **Mafia 2** PS3
7. **New Super Mario Bros** NDS
8. **Fórmula 1 2010** XBOX 360
9. **Fifa 11** PS3
10. **Wii Fit Plus + Balance Board** Wii



ESPECIAL MC

LA EXPERIENCIA DE JUEGO SE RENUEVA

Nuevos tiempos, nuevas formas de jugar. Ante la aceptación del gran público de la tecnología sensible al movimiento, las tres grandes de la industria, Nintendo, Sony y Microsoft, se lanzan a la carrera por captar la atención de los millones de jugadores. Cada una con una apuesta distinta. ¿Cuál será el resultado?

PLAYSTATION MOVE

- Se compone de un mando con sensores de movimiento que permitirá a la consola emular los movimientos del jugador. También podremos jugar con la realidad aumentada. Su fórmula es similar a Wii, cuyo principal objetivo es la precisión y la unión de juegos HD de nueva generación con la tecnología sensible al movimiento. Al completo, se compone del mando principal y el de dirección y de una cámara para captar nuestra imagen y el movimiento de Move.

- **Fecha de lanzamiento:**
15 de septiembre. Diferentes packs: Mando; mando + cámara; mando de dirección

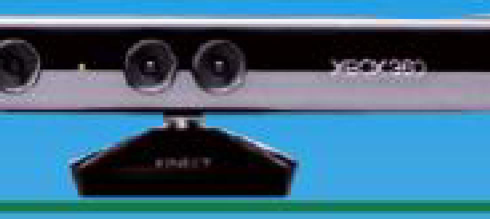
JUEGOS:

- **Sorcery:**
Presentado como una licencia nueva, «Sorcery» es un juego de acción y aventura cuyo protagonista es un pequeño mago al estilo Harry Potter. Utilizando Move a modo de varita mágica, podremos realizar los distintos hechizos que tienen que ver con poderes elementales para acabar con nuestros enemigos o resolver la situación.
Se trata del primer juego completo y tradicional diseñado desde sus cimientos para ser jugado con Move, por lo que es de suponer que aprovechará al máximo sus prestaciones

- **Fighting:**
Se trata de un juego de peleas callejeras diseñado para emular los puñetazos de nuestro luchador con nuestros propios movimientos. Para ello, serán necesarios dos mandos, uno en cada mano, que recogerán cada uno de nuestros golpes y lo transmitirá a la pantalla con gran precisión.
Su estilo de juego con gráficos muy realistas, unido a unas animaciones que en cierto modo dependen más de cómo golpeemos nosotros, lo hace muy atractivo si alcanza la profundidad que promete.



KINECT





- Se trata de una compleja cámara doble con un potente micrófono incorporado que recoge los movimientos biométricos del jugador y los traslada a la pantalla de forma eficiente. Al recoger los movimientos completos del jugador no necesita de un mando para jugar (aunque es posible utilizarlo como complemento). Simplemente traslada nuestros movimientos a la pantalla. Se compone únicamente de la cámara, y una pequeña fuente de alimentación si no disponemos de la nueva Xbox 360 S adaptada para Kinect.

- **Fecha de lanzamiento:**
  19 de noviembre. Podrá adquirirse junto a un pack de consola Xbox 360 S + Kinect.

JUEGOS:

- **Milo:**
  Conocido todavía como Proyecto Milo, se trata del último experimento de Peter Molineux (creador de «Fable», «Black & White»), que nos permitirá interactuar con un niño que se siente solo pues acaba de mudarse al campo en otro país con sus padres. A través de Kinect y mediante nuestra voz e imagen podremos interactuar con él.
  Se trata de un juego que utilizará toda nuestra psicología para afectar a la situación que Milo vive en su entorno, pudiendo aconsejarle e influirle a la vez que jugamos y nos divertimos con él.

- **Dance Central:**
  Dando un giro de tuerca al género musical, Kinect resulta perfecto para los juegos de baile ya que no se requiere de nada en las manos para bailar. El juego recogerá nuestros movimientos comparándolos con el modelo en pantalla para juzgar nuestra actuación, intentando corregir nuestros pasos si no seguimos el ritmo.
  Sin duda, el baile (y los juegos de estar en forma) son los que se adaptan de manera más natural al periférico de Microsoft, ya que juegan con el movimiento corporal como si éste fuera el mando de control.



NINTENDO 3DS

- No es una renovación de Nintendo DS, sino una nueva consola con gráficos renovados y capacidad de reproducir 3D estereoscópico sin necesidad de llevar gafas. Además, posee la tradicional pantalla táctil mientras que la superior será panormámica. Se ha añadido también un giroscopio para poder jugar a juegos moviendo la consola. Posee dos cámaras, la exterior doble para poder tomar fotos o grabar vídeos en 3D. Su diseño parecido al de Nintendo DS podría variar de aquí a su lanzamiento.



- **Fecha de lanzamiento:**
  Aún se desconoce, pero se rumorea que podría llegar antes de lo que pensamos, entre marzo y mayo del año que viene.

JUEGOS:



- **Kid Icarus:**
  El esperado resurgimiento de una de las licencias más antiguas de Nintendo al final no ha sido para Wii, sino para 3DS. Con unos gráficos espectaculares, «Kid Icarus» se presentó como un arcade perfecto para jugar en un sistema portátil, donde todo dependerá de nuestra habilidad para apuntar, disparar y esquivar.
  Supone uno de los regresos más esperados por los aficionados de Nintendo y toda una muestra de las intenciones de Nintendo con su consolas, dedicando mayores esfuerzos al público tradicional de la marca.



- **Metal Gear Solid Snake Eater 3D:**
  Presentado a través de una muestra no jugable pero interactiva, llamada "The Naked Sample", el «Metal Gear» de Nintendo 3DS fue la mejor muestra palpable de lo que se puede lograr aplicando el 3D a la perfección. La demos era visualmente impactante y se adaptaba perfectamente al estilo de juego de «Metal Gear».
  Aunque «Metal Gear» ha conseguido colarse de forma bastante decente en portátil, es posible que el pequeño empujón gráfico de 3DS unido a sus mayores oportunidades de control lo perfeccionen totalmente.

TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

CALL OF DUTY BLACK OPS

La propia Activision lo tiene claro: «Black Ops» es el juego más importante que han creado. Quizá suene demasiado fuerte, teniendo en cuenta éxitos como «Modern Warfare» o «Guitar Hero», pero no se les puede achacar de falta de ambición.

«Black Ops» es realmente un juego muy intrigante. Va a reunir todos los elementos que han hecho grande a la franquicia (a saber: momentos muy cinematográficos vividos en primera persona, giros de guión, espectaculares tiroteos, misiones especiales de infiltración...) con una de las tramas más complejas vistas nunca en un «Call of Duty», que hace un repaso por todas las misiones especiales o "encubiertas" que se realizaron en la Guerra Fría. Por un lado, tenemos al SOG (Studies and Observation Group) actuando en secreto y en paralelo al conflicto de Vietnam; por otro, misiones en Rusia, donde el terreno nevado será un enemigo más para el jugador. Y todo esto bajo una terrible sospecha de que nuestros soldados están siendo sometidos a alguna clase de experimentos que bien podrían tener que ver con el proyecto MK Ultra de control mental para doblegar al sujeto a la voluntad del interrogador. Eso es lo que sabemos hasta ahora de «Black Ops», que, además, promete aplacar las ansias de aquellos aficionados que adoran el estilo de juego de la misión de Chernobyl del primer «Modern Warfare». Únelo ahora a un apartado gráfico que hará gala, sobre todo, de un iluminación cuasi-expresionista, una captura de animación de lo mejor que se ha visto y unas expresiones faciales de las que la compañía se siente orgullosa, y tienes el cocktail molotov perfecto. Esperamos de alguna forma en esta entrega y en TreyArch al 'Apocalipsis Now' y al Coppola de los videojuegos. No vemos una ocasión mejor.



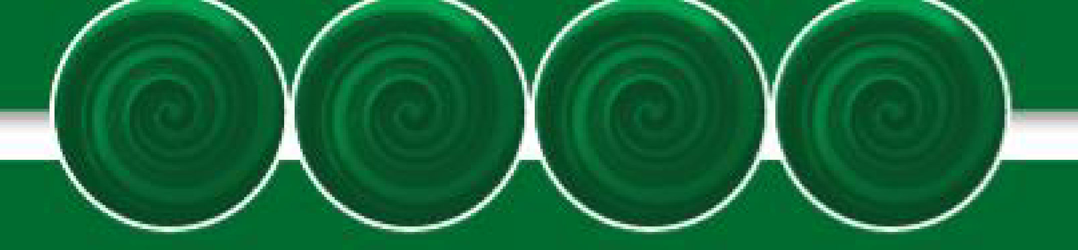
AHORA TÚ, AHORA YO

Pese al éxito de la serie «Call of Duty», a nivel interno no ha estado exenta de problemas. Infinity Ward, los creadores originales tanto de «Call of Duty» como «Modern Warfare», acaba de sufrir una "fuga de cerebros" bastante importante, aunque el estudio sigue ligado a la compañía, probablemente con «Modern Warfare 3». TrayArch, los de «Black Ops», quieren demostrar con esta entrega que no son la segundona, mientras que Activision ha contratado un tercer estudio, Sledgehammer Games (ex-integrantes que hicieron «Dead Space») para crear un spin-off en tercera persona. Vaya caos.

EL MULTIJUGADOR NO LO ES TODO, PERO CASI

¿Qué sería de un «Call of Duty» sin su multijugador? Lo cierto es que «Black Ops» ha cuidado este apartado como nunca, ya que ha incluido una cantidad de armas y de modos que se alejan de lo visto. Claro está, tendremos también lo clásico, pero a esto se le suma un armamento tan espectacular como la ballesta incendiaria o el coche teledirigido y explosivo, que cambiarán las reglas del juego. Por otro lado, habrá un tipo de partidas especiales que estarán sujetas a condicionantes, como "todos con pistola y una bala" o "mata y consigue un arma mejor". Dará mucho que hablar.

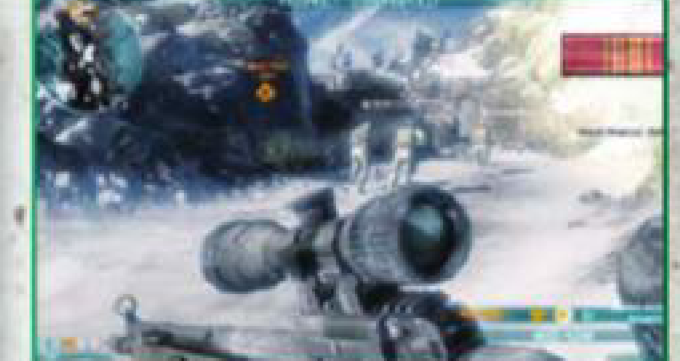
Compañía: TreyArch/Activision Género: Acción Lanzamiento: 9 de noviembre
Cibercontacto: www.callofduty.com Plataformas: PS3, Xbox 360, PC, Wii 18 +



MEDAL OF HONOR TIER 1 EDITION

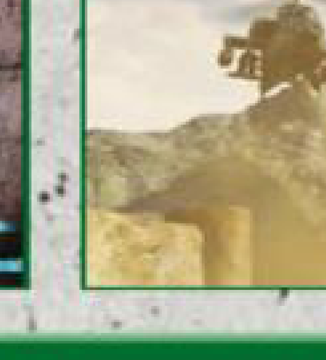
Puede que la franquicia «Medal of Honor» fuera una de las pioneras en esto de los juegos bélicos en primera persona. Pero, en 2010, eso no basta para triunfar.

Ahora, tras haber permanecido en un largo letargo desde aquel último «Medal of Honor Airborne», que no terminó de convencer, EA ha decidido replantearse la estrategia y, para ello, le ha dado un vuelco a la saga, llevándola a la atractiva época actual y dándole un multijugador poderosos que sea capaz de competir en este difícil campo de la acción online, donde «Halo» y «Modern Warfare» se llevan todos los premios. Para ello, ha decidido dividir la producción en dos motores y estudios distintos, uno encargado de la campaña individual y otro del modo multijugador. La campaña nos llevará al corazón del conflicto de Afganistán, con la ya típica manera de contar este tipo de historias a través de los ojos de un soldado de batalla, concretamente el de uno de los Operadores del Tier 1, del cuerpo de Rangers. Todas las misiones se han basado en las experiencias de soldados pertenecientes a esta unidad en la realidad. Lo más destacable, a parte de los arenosos escenarios, será el uso de la iluminación, que puede incluso cegar nuestras miras telescópicas no dejándonos apuntar bien a nuestros enemigos. En cuanto al modo online, está desarrollado por DICE, los creadores de «Bad Company» y «Mirror's Edge», e irá muy en la línea de «Call of Duty» y su ascenso de niveles para lograr nuevas armas y mejoras. Parece que este año EA está haciendo los deberes con nota y eso los está dejando claro en cada renovación de saga que está realizando. Ya queda poco para ver el resultado final en nuestras consolas, pero no se puede dudar en de que «Medal of Honor» es un un retorno por todo lo alto.









MACHACABOTONES CON PROFUNDIDAD

A nivel jugable, el sistema de combate se basará mucho en los hack n' slash de los últimos años al estilo «Devil May Cry» o «God of War», sin embargo no será un título tan directo como los anteriores puesto que tendremos que prestar mucha atención a la mejora de nuestras armas, magias y armaduras, así como mejorar las habilidades de nuestro personaje con un estilo más rolesco. Este concepto que aporta tanta profundidad hace que la duración del título, que por lo general en este género suele ser de 8 a 10 horas, pase a cerca de las 20. De hecho, en Xbox 360 el juego ocupará dos discos...



JUEGO INFINITO

Lo bueno que tienen los juegos de disparos en primera persona es que, desde hace unos años, siempre vienen surtidos de un modo multijugador muy suculento. Tanto, de hecho, que algunos jugadores buscan únicamente la experiencia multijugador en vez de la historia principal. Posiblemente, sus campañas sean más cortas que lo que suele durar un juego normal (seis horas en vez de las diez de media por juego), pero una vez concluida, nos queda mucho que aprender jugando contra otra gente, alargando su vida todo lo que quieras y demostrando al mundo quien es el mejor tirador.

Compañía: EA/Dice Género: Acción en primera persona Lanzamiento: 14 de octubre
Cibercontacto: www.medalofhonor.com Plataformas: PS3, Xbox 360, PC 18 +

Textos: Alejandro Pascual

FIFA 11



Valoración

GRÁFICOS ■■■■■□

JUGABILIDAD ■■■■■■

SONIDO/FX ■■■■■■

ORIGINALIDAD ■■■■□□

LARGA VIDA AL ONLINE

▶Sin duda, el modo por excelencia de «FIFA» es el online, donde se ha creado una comunidad totalmente volcada con el juego. Los hay que disfrutan jugando partidos sueltos, intentando encontrar rivales afines a ellos y a su modo de juego (manual, automático, etc), mientras que otros prefieren competir los fines de semana en una liga a la que, si no acudes en la fecha indicada, das el partido por perdido por no presentarte. Y luego hay otros que se unen en grupos de 10 u 11 y juegan contra otros tantos de forma que cada uno controla un única jugador.

A FONDO

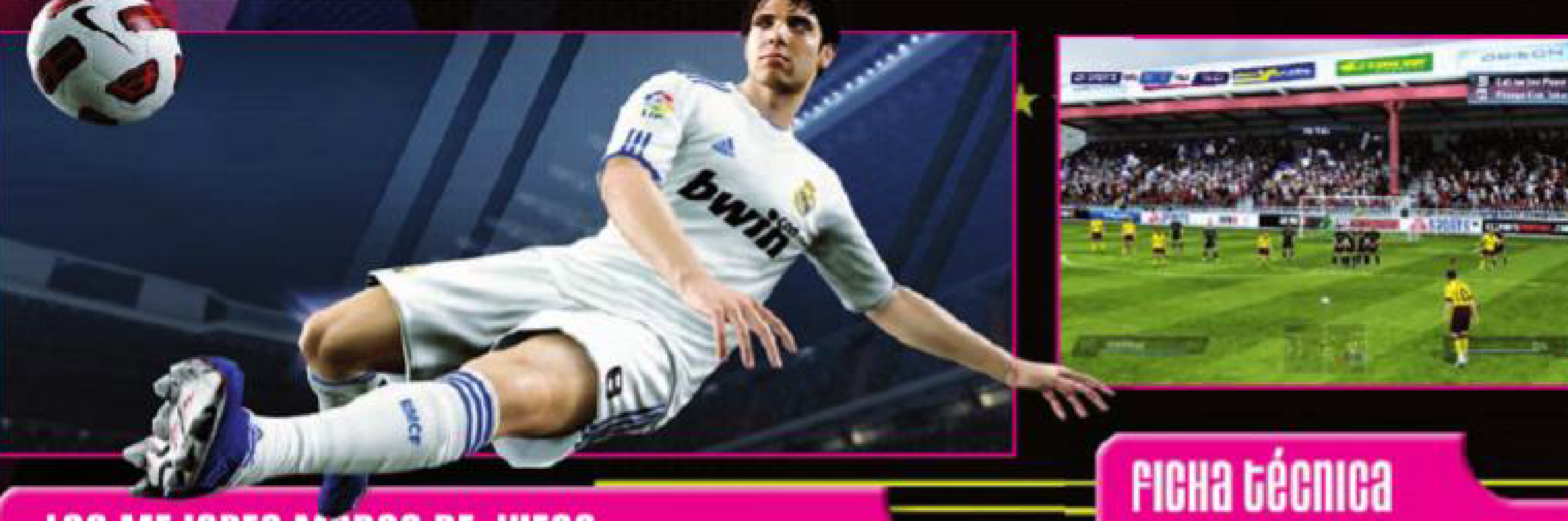
Un año más, «FIFA» nos trae su ración de buen fútbol consolero. La edición de este año está cargada de novedades que te sorprenderán por su atención al detalle, pero lo más importante de «FIFA» ya estaba en su corazón: su afán por hacer las cosas bien.

No se puede negar que Electronic Arts está cuidando su franquicia futbolera como ninguna otra. Más que nada porque lleva prácticamente toda la generación demostrando que las nuevas plataformas son capaces de más cosas que representar unos gráficos de infarto. Así, se sacó de la manga un golazo en forma de sistema de juego dinámico que acabó de un plumazo con las críticas de todos sus retractores. Ahora, con «FIFA 11», con una jugabilidad cuasiperfecta y un sistema online que tiene a todo el mundo enganchado al mando, es hora de pulir los pequeños detalles y añadir nuevas opciones al gusto de todos. Y es que puede que las novedades de esta edición no sean tan vitales como las de temporadas anteriores, pero son todo un lujo. Por poner un ejemplo, tenemos el Personality+, un sistema por el cual el juego reconocerá a los cracks de la liga y les dará una mayor relevancia. Esto se notará en las animaciones, únicas de estos jugadores estrella, y en el comportamiento del resto de jugadores. Ahora cuando Cristiano Ronaldo o Messi se acerquen a la portería, el portero sentirá la presión de enfrentarse uno contra uno a estos ases del balón, más que si lo hace frente a un jugador más corriente.

El fútbol virtual es así

Otra gran aportación de «FIFA 11» es el sistema de pases, que afecta completamente al sistema de juego al que estábamos acostumbrados. No sólo los mejores jugadores cometerán menos errores a la hora de ceder el esférico, sino que influirán decenas de variables para acertar con el pase, como la posición, la energía, la presión de los contrarios. En esta nueva edición será muy importante dominar el centro del campo si queremos abrirnos paso hasta la portería rival.

Todo esto funciona de manera magistral en todos los modos de juego que nos presenta «FIFA 11», desde el campeonato normal, hasta el ya clásico modo 'Be a Pro', donde manejaremos a un jugador únicamente en su carrera profesional. Los modos online también se verán afectados, claro está, sobre todo con la novedad de poder manejar al portero, tanto en los acercamientos a meta como en el espectacular modo 11 contra 11, que nos permitirá jugar con diez amigos más contra jugadores de todo el mundo, y formar las clásicas ligas que ya pululan por Internet. Las novedades siguen acumulándose, pero la esencia de «FIFA» ya estaba ahí, con su buen hacer gracias a un sistema de movimientos de 360 grados que deja en entredicho a las clásicas ocho direcciones, y a un ensamblaje de cada animación del jugador que es toda una gozada, emulando perfectamente, y con sentido común, los movimientos, controles, pases y remates de los jugadores reales, sin ningún tipo de acciones imposibles que puedan entorpecer la experiencia de juego. Añádele, como ya es habitual, la actualización de todas las plantillas y estadísticas de los equipos con licencias oficiales y tienes una ensalada de buen fútbol y gran juego. Chapó.



LOS MEJORES MODOS DE JUEGO

En esta generación, se acabó el tener que jugar al campeonato de liga de la manera común. Ahora, entre los distintos modos podemos crear una experiencia de juego totalmente diferente. Si, por ejemplo, elegimos el modo Virtual Pro, podremos crear un jugador desde cero y competir con él tanto contra otros usuarios o contra la máquina. El modo fiesta del fútbol, otra novedad, pretende crear una sesión de juego cuando nos reunamos con los amigos donde se determine quién es el mejor. Todo para que cualquiera encuentre su estilo de juego.

FICHA TÉCNICA

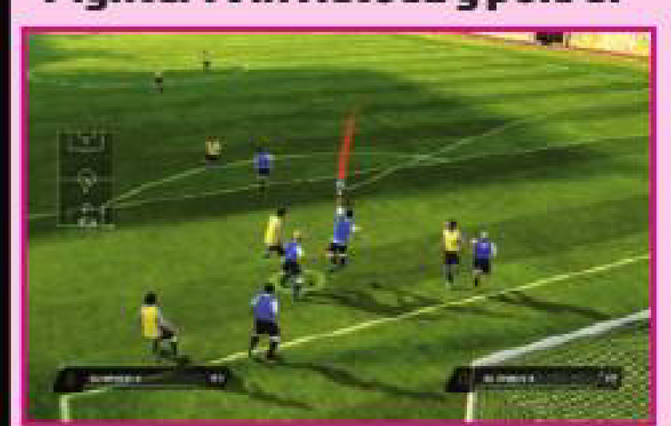
- EA Sports
- Deportivo
- Septiembre
- 3+

www.ea.com/es/futbol/fifa

GUÍA DE JUEGO



Empezar a jugar a «FIFA 11» es relativamente sencillo, sobre todo si vienes de ediciones anteriores, ya que los controles no han cambiado prácticamente, con las acciones de pase largo, corto y chute en los frontales, los gatillos para seleccionar y sprintar, y el stick derecho para los regates y demás filigranas. Si eres un pro de los juegos deportivos, lo más seguro es que notes ajustes en su control, sobre todo en la respuesta de los jugadores a las órdenes del mando. En cierto modo, «FIFA 11» es como la versión de «Super Street Fighter IV». Retoca y pule el



carácter que ha llevado durante toda la generación, donde los que más se beneficiarán son los jugadores experimentados que sean capaces de detectar los cambios. El resto depende de hasta dónde quieras llegar. Si quieres una experiencia rápida y divertida, selecciona el modo de juego automático y no tendrás problemas en los pases, centros y tiros a puerta, pero si quieres una verdadera simulación deportiva, usa el modo manual y comienza a entender por qué la gente está tan enganchada a esto del fútbol virtual.



PS3/XBOX 360/Wii/PS2

TEXTOS: JOTACÉ

PES 2011

Tras una racha en la Europa League, Konami está dispuesto a devolver a la niña de sus ojos a puestos Champions. Más dinamismo, rapidez, licencias y animaciones son sus armas para afinar el olfato de gol



Atención, pregunta. ¿Estamos ante el otoño más caliente en cuanto a género deportivo se refiere? «NBA 2K11», «NBA Jam», «FIFA 11», «PES 2011»... y sin contar los títulos de motor como «Formula 1 2010» o, crucemos los dedos, «Gran Turismo 5». Pues muy posiblemente, ya que, aparte de la cantidad de títulos de campanillas, lo que importa es el do de pecho cualitativo que la gran mayoría, por no decir todos ellos, han protagonizado. Aunque quizá el que con más ansia se esperaba era el nuevo «PES» de Konami, sobre todo tras unas anteriores entregas decepcionantes e indignas de su tradición. Ahora, después de que la competencia se le subiera a las barbas, se han puesto las botas de clavos en vez de las de tacos de goma y han tirado la casa por la ventana (dentro de sus posibilidades) con una baterías de novedades y de vitaminas para dejar más alto el pabellón.

Seguramente las más destacables vengan del lado de su aspecto gráfico, con una luminosidad más pulida, mil animaciones para los jugadores, buenos efectos climatológicos (la lluvia casi es una maravilla) unos estadios muy bien construidos y detallados y hasta unas opciones y tiros de cámara que favorecen el espectáculo y nos meten en el césped de cabeza. Incluso el balón

Valoración

GRÁFICOS ■■■■□□

JUGABILIDAD ■■■■■□

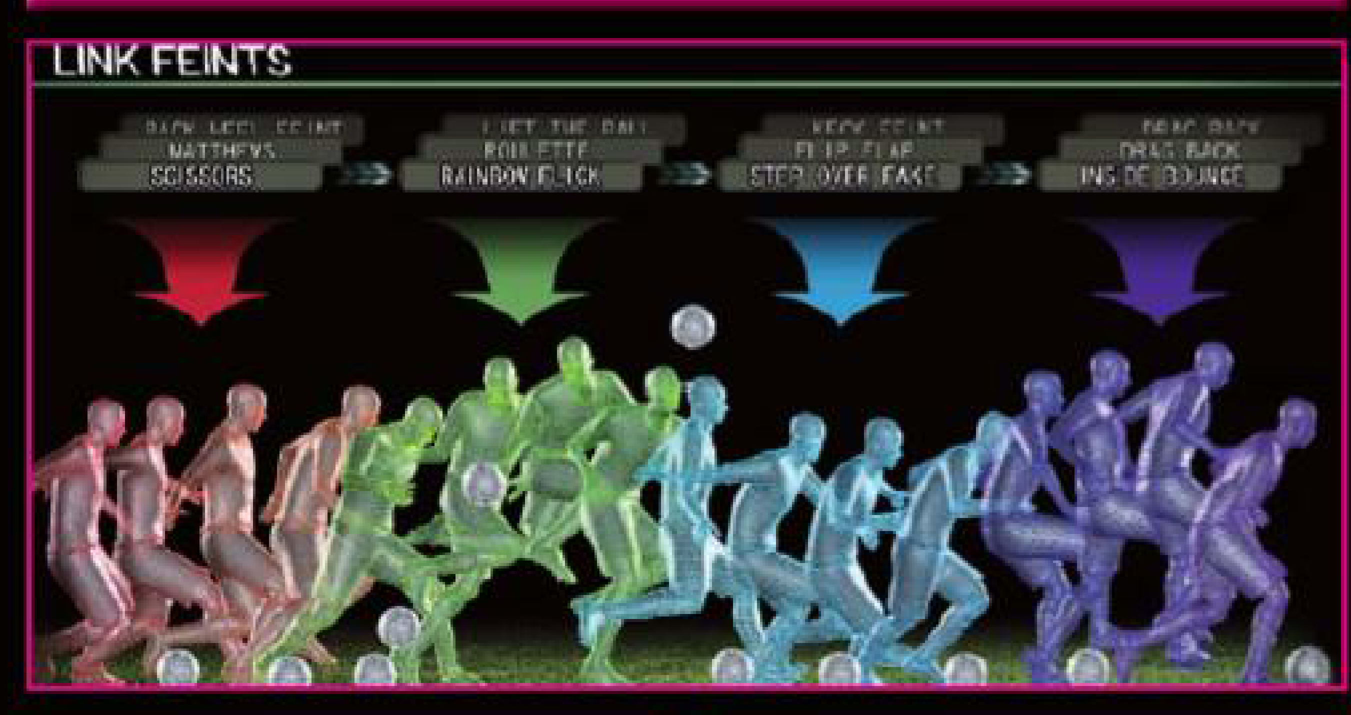
SONIDO/FX ■■■■□□

ORIGINALIDAD ■■■□□□

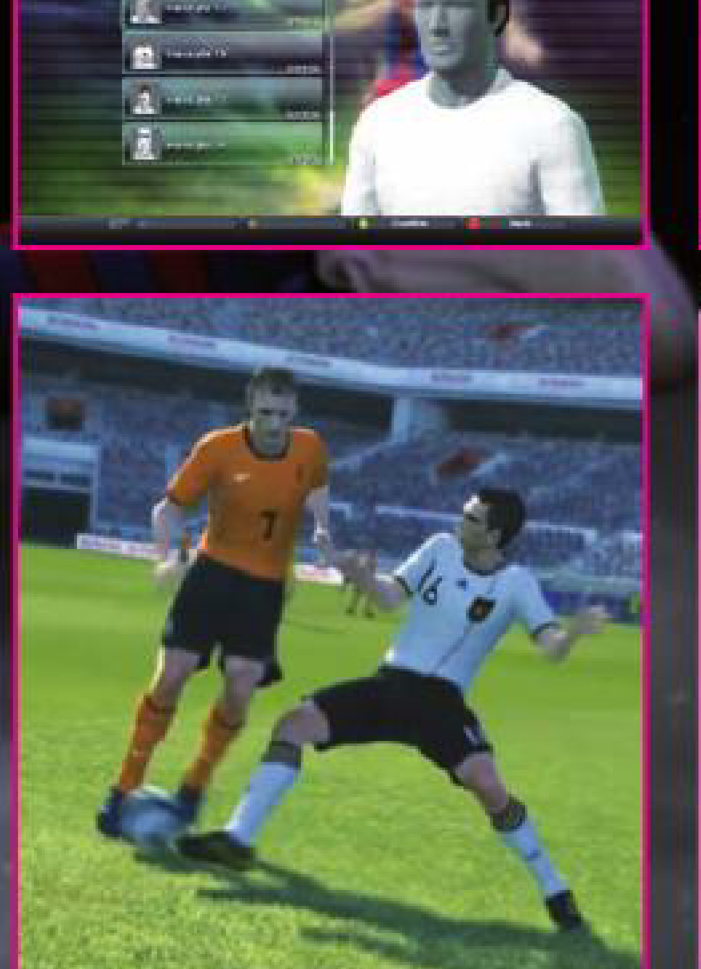
A FONDO

MASTER DEL UNIVERSO

Hablando de gozadas, qué decir de la clásica y renovada Liga Master, aupada este año por las licencias de la Champions, la Europa League, la Supercopa y, novedad, la Copa Libertadores con sus 40 equipos americanos, así como las principales ligas de Europa y Asia, aunque la Premier y nuestra Liga BBVA sigan teniendo lagunas inexplicables a estas alturas de partido. En el caso de la española, sólo 14 licencias reales. También tendremos siete equipos clásicos y mucho gadget y apósito en la Tienda PES.







FICHA TÉCNICA

- Konami
- Deporte
- Septiembre
- 3+
- http://es.games.konami-europe.com



MUY PERSONAL

Uno de los avances de esta entrega llega por el camino de la personalización de sus jugadores, sobre todo los cracks. Así, es sencillo reconocer a Messi por sus desmarques, a Cristiano Ronaldo por sus zambombazos, a Rooney por su colocación, a Xavi por sus pases... Aunque también es una gozada crear nuestro propio as del balón en el modo editor, más extenso y exhaustivo que nunca. Por poner un ejemplo, podremos elegir entre ¡86! formas de celebrar un gol.



rueda con más brío y no parece una pelota de playa como en otras ocasiones. Como nota negativa, es una lástima que no se haya aprovechado al máximo el buen hacer de Carlos Martínez y "Maldini", cuyos comentarios no aportan demasiado al transcurso del juego y suelen aparecer a destiempo.

Jugabilidad como siempre

Sin embargo, donde más se han cargado las tintas y las expectativas es en la jugabilidad, cuya clásica fluidez se ha querido recuperar tímidamente con el as en la manga del contraataque bien armado, gracias a que el juego introduce una barra de control para cada jugador que permitirá controlar la potencia al milímetro, y el lugar exacto de cada pase o disparo para que sea el usuario quien controle las evoluciones de su equipo en plan centrocampista. Sin embargo, a veces este sistema dinámico está lastrado por unas reacciones algo impropias, automáticas y a veces caprichosas dictadas por la IA, que en el nivel defensivo es a veces frustrante (porque el ataque de nuestros rivales funciona como un reloj). De todas formas, se agradece que el giro arcade de la saga se vaya moderando y equilibrando, dando en ocasiones como resultado una valiosa sesión de fútbol total de salón con desmarques de largo recorrido, cambios de juego, estrategias en equipo y vistosidad al primer toque. En definitiva, un primer paso prometedor para que Konami y PES Team arranquen una deseable revolución de cabo a rabo para devolver a su franquicia estelar a la zona de Champions indiscutible. Aprovechando que tienen a Messi, tal vez si ficharan a Guardiola como asesor...

GUÍA DE JUEGO



Entrando en materia y en faena después de recorrer los vistosos menús (y esa intro sinfónica), nos encontramos con un control de juego con escasas florituras, basado en el clásico chute-pase largo-pase corto-pase al hueco, y con entrada y «hachazo» en el mecanismo defensivo. Mención aparte merece la chistera que guarda el stick derecho, plagado de regates y amagues atractivos pero sin pecar de fantasiosos o sobrenaturales.
Ya se sabe, velocidad, desmarque y visión de juego panorámica son tres



de las claves maestras de esta entrega, con el contraataque como principal piedra de toque y con un juego aéreo más reforzado y atractivo. Destaquemos también el sistema de pases libres, algo complicadillo de dominar, sobre todo en carrera, y las nuevas opciones táctico-defensivas dispuestas con un sistema de iconos bastante bien ideado.



ENSLAVED



Ninja Theory, los creadores de «Heavenly Sword», regresan con una nueva odisea fantástica llena de combates espectaculares y saltos imposibles. Esta vez, el telón de fondo es un curioso futuro post-apocalíptico, donde la naturaleza ha invadido literalmente las ciudades creando un paisaje desamparado a la vez que hermoso. Nada que ver con la visión post-nuclear de películas como Mad Max o juegos como «Fallout». 200 años en el futuro, la humanidad está siendo perseguida por máquinas que los esclavizan y los llevan al Este. Trip (dos juegos del estudio, dos pelirrojas) es una frágil mujer que logra escapar de la nave donde es secuestrada gracias a sus increíbles conocimientos tecnológicos. Pero pronto se da cuenta de que no podrá volver a casa sola. Usará entonces a Monkey, un tipo con malas pulgas, aunque fuerte y ágil como pocos. Para obligarle a protegerla, le coloca una diadema que doblega su voluntad. Ahora, si Trip muere, él muere.

Nosotros tomaremos el papel de Monkey, protegiendo a Trip en todo momento dándole órdenes o pidiéndole ayuda en todo lo que pueda. El juego se divide básicamente en una mezcla entre acción y plataformas, utilizando un extraño (y a la vez bastante familiar) bastón extensible para acabar con los robots que van en nuestro acecho y toda nuestra agilidad para saltar y escalar cualquier superficie (el nombre le viene apropiado a nuestro personaje). Si te gustan las aventuras coloridas muy centradas en el aspecto narrativo, «Enslaved» es una propuesta más que acertada, con un apartado gráfico muy solvente, especialmente en las caras de los personajes. Toda una novedad, sin números (de esos que indican secuela) a sus espaldas, que te entretendrá durante un buen puñado de horas.

FICHA TÉCNICA

- Namco Bandai
- Acción/Aventura
- Octubre
- 16+
- enslaved.namcobandaigames.eu

LA LEYENDA DEL REY MONO

Nosotros tenemos 'El Quijote' y los chinos 'Viaje al Oeste', su obra más clásica que narra la aventura de un monje acompañado de tres discípulos que debe realizar un viaje a la India. El personaje del Rey Mono, Sun Wukong, es el más característico de todos, por su aspecto simiesco, su tendencia a la travesura y su pesado bastón extensible. Ha influenciado a decenas de obras, pasando por el cine, el manga y los videojuegos. Son Goku (Sun Wukong) de Dragon Ball, es el personaje más famoso y comparte infinidad de características con él. Ahora Monkey y «Enslaved» se unen a todos ellos.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■■□

QUANTUM THEORY

No se puede negar que el éxito de «Gears of War ha supuesto un cambio exponencial en la manera de afrontar el género del shooter en tercera persona.

La mejor prueba de ello nos llega con «Quantum Theory», que ha extraído la ciencia básica del juego de Epic Games y le ha añadido ese estilo barroco y oscuro que tanto le gusta al pueblo japonés, llenos de malos muy demoníacos y protagonistas muy misteriosos y callados. El de ésta odisea se llama Syd, un hombre de pasado desconocido que vagabundea por el mundo eliminando a todos los infectados por un extraño mal que amenaza el mundo. Nada más comenzar, veremos cómo Syd acaba con un Arca, una especie de torre fuente de los demonios que asolan el planeta, para después darse cuenta de que el trabajo no está hecho, ni mucho menos, y aún quedan mas Arcas esparcidas por el mundo. En cuanto a su jugabilidad, no hay mejor manera de explicarla que aludir de nuevo a «Gears of War», ya que su sistema de coberturas y apuntado funciona exactamente igual, emulando ese particula estilo al correr y disparar desde una zona cubierta, tanto a ciegas como sabiendo donde pones la bala. Lo más diferente será el diseño, tanto de los personajes, de los escenarios como de las armas, inclinándose más hacia lo orgánico y sobrenatural, en vez de esa belleza destruida y metálica de Gears. Por lo demás, nos encontramos ante un título que, sin muchas pretensiones, pretende recuperar el estilo y tendencia de los shooters actuales para calmar la sed de los aficionados más acérrimos al género. Si tu colección de juegos de disparos pide a gritos aumentar de tamaño, «Quantum Theory» es el título adecuado para pasar un buen rato machacando demonios hasta que vuelvan los reyes del espectáculo.



VALORACIÓN

GRÁFICOS ■■■□□□

JUGABILIDAD ■■■□□□

SONIDO/FX ■■■■□□

ORIGINALIDAD ■■■□□□

COSA DE DOS

«Quantum Theory» comienza presentado a Syd y a su compañera; gracias a ella, el juego nos permitirá realizar uno de los ataques más espectaculares, lanzando a ésta por los aires hacia un enemigo. Sin embargo, no conseguirá salir viva del primer Arca, aunque pronto se verá sustituida por la verdadera protagonista femenina de la aventura: Filena, que nos ayudará con sus poderes y habilidades para acabar con este mal que asola el mundo de una vez por todas.

FICHA TÉCNICA

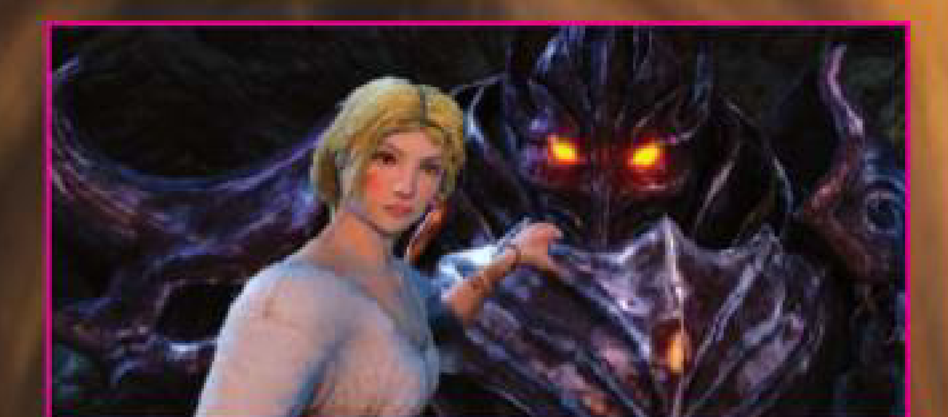
- Koei/Koch Media
- Shooter
- Septiembre
- 16+

quantumtheorygame.com


KONAMI
EN TIEMPOS DE OSCURIDAD
HACE FALTA UN HÉROE OSCURO
Castlevania
Lords of Shadow
YA A LA VENTA
16
www.pegi.info
PS3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
mercurysteam
©2010 Konami Digital Entertainment. Developed by Mercury Steam. "PlayStation", "PS3" and "●" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

TEXTOS: WILLIAM VAN DIJK

CASTLEVANIA
LORDS OF SHADOWS

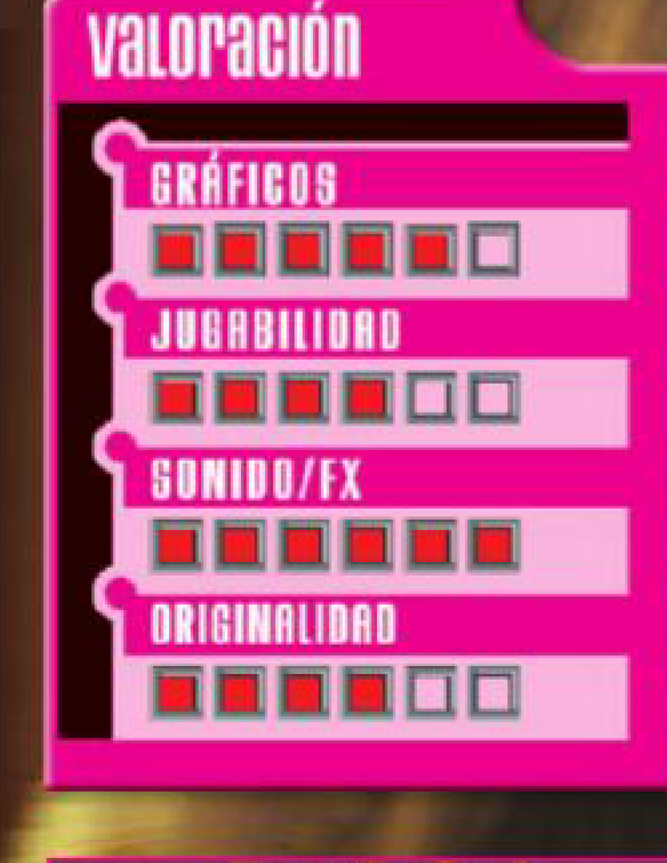


Terror, miedo y oscurantismo. La família Belmont ha nacido y madurado en la industria de los videojuegos gracias al apoyo incondicional de los aficionados.

La fama de la serie ha crecido de forma agigantada desde su nacimiento hace más de dos décadas hasta caer en picado en la nueva generación. Nunca supo adaptarse a las 3D, ni siquiera bajo el amparo de Koji Igarashi, la mano que mece la cuna en «Symphony of the Night».

La serie necesitaba comenzar de nuevo. Konami fue consciente de este hecho y encomendó tan ardua tarea a un estudio español que ha venido de menos a más en los últimos tiempos: MercurySteam. Con la ayuda de Hideo Kojima, la tarea se ha conseguido en parte gracias a un título que bebe de las influencias de «God of War», añadiendo personalidad y carácter a la fórmula tradicional del hack 'n slash.

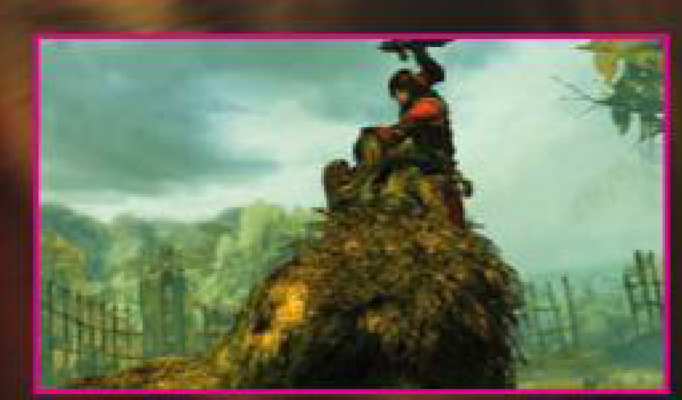
El jugador se mete en la piel de un Gabriel Belmont que tras perder a su mujer decide poner en marcha una auténtica cruzada contra las fuerzas del mal que aterrorizan el mundo en el que vive. Para ello cuenta con una poderosa Cruz de Combate que le permite moverse a sus anchas por los vastos escenarios que componen la aventura. Con un nivel de dificultad endiablado, este Castlevania se maneja con soltura a la hora de ofrecer puzzles y acertijos que ofrecen variedad entre tanto combate, basándose en un motor gráfico notable y en un control cuando menos aceptable. Más de diez horas de duración, innumerables motivos para rejugar la historia y una banda sonora de ensueño son algunas de las características propias de un título que hará las delicias tanto de los acérrimos como de los usuarios que estén buscando una nueva vuelta de tuerca al concepto que propuso Kratos en su día.

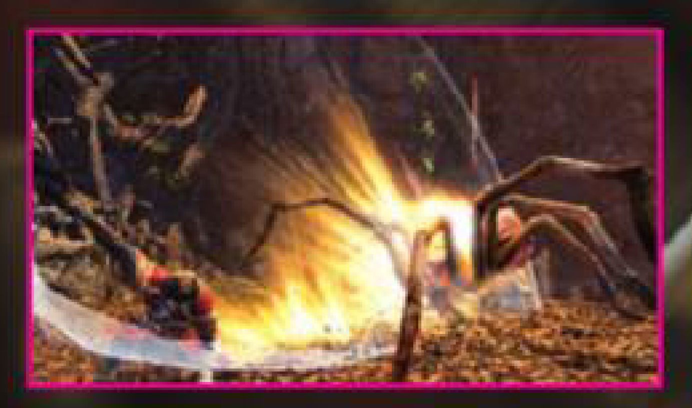


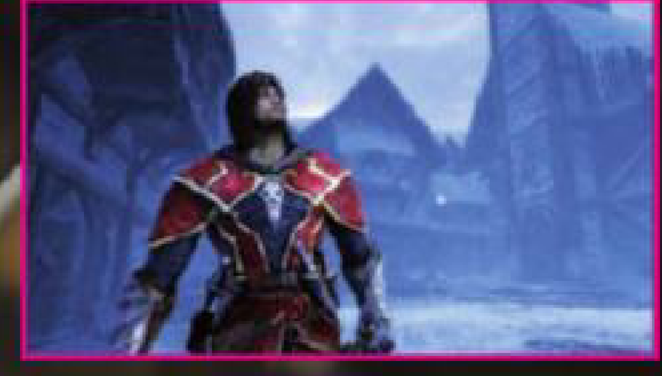
Valoración

GRÁFICOS	5/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	6/6
ORIGINALIDAD	4/6











NO SIN MI CRUZ DE COMBATE

Una de las grandes dudas que planteaba este «Lords of Shadow» era la exploración, las zonas de plataformas y su buen hacer en la mecánica de juego. La Cruz de Combate, el arma principal de Gabriel, cumple las funciones básicas que nos permiten saltar, atacar e incluso defendernos de los ataques más dañinos. La cantidad de acciones que propone suple con creces la ausencia de un látigo propiamente dicho, convirtiéndose en el gadget definitivo para batallar a la oscuridad.



Ficha técnica

- Konami
- Acción/Aventura
- Octubre
- 18+
- www.konami.jp/kojima_pro/mask

NBA 2K11

Valoración

GRÁFICOS

JUGABILIDAD

SONIDO/FX

ORIGINALIDAD

CONVIÉRTETE EN LA LEYENDA

Michael Jordan es una de las leyendas más emblemáticas de la historia del baloncesto. A él le debemos los momentos estelares vividos en este deporte durante la década de los noventa, entre saltos imposibles, victorias aplastantes e insultante superioridad cuando el héroe se lo proponía. 2K nos ofrece la posibilidad de disfrutar de los puntos estelares de la carrera del jugador en una modalidad específicamente diseñada para conocer a fondo sus habilidades, entre las que destaca la posibilidad de disputar junto al resto de la plantilla las temporadas en las que desfilaba con la camiseta de los Chicago Bulls.

«NBA 2K11» se perfila como la mejor apuesta baloncestista del año. Jordan se convierte en el padrino de una temporada que tiene mucho de sorprendente.

Que Michael Jordan aparezca en la portada del simulador de baloncesto más apreciado por los aficionados de este deporte no es una mera casualidad, ni tampoco una simple estrategia comercial para atraer la mirada de los nostálgicos. 2K se exigía el año pasado una mejora en la parte jugable de su franquicia deportiva por antonomasia, algo que en las últimas temporadas se había resistido en pos de ofrecer más y mejores modos de juego. Con una parrilla más o menos configurada para permitir el disfrute de inexpertos y acérrimos en la materia, era de prever que esta temporada la lupa se centrase sobre lo que realmente importa: la experiencia jugable.

«NBA 2K» siempre ha destacado, al igual que lo haría Jordan en su día, por ofrecer un estilo de juego no sólo espectacular y vistoso, sino también técnicamente sobresaliente. En las últimas itinerancias de la franquicia se había procurado ofrecer al jugador una vertiente que facilitase el acceso a nuevos jugadores, un objetivo que se había logrado en parte, al menos hasta la llegada de «NBA 2K10». Este año cambian las tornas y se trata de subsanar todos los problemas que arrastraban ediciones anteriores. Se siguen varios pasos para esta reinvención del género. En primer lugar, se simplifica el sistema de fintas y regates, dando mayor énfasis al aspecto estratégico de los partidos.

Movidito

Dicho en otras palabras: ahora resulta imprescindible manejar movimientos de otros compañeros dentro de la cancha, y no sólo los del jugador que controlamos en cada momento. En segundo, y más allá de cualquier posible mejora técnica –que existe, aunque no destaca por encima del resultado ofrecido el pasado año, se otorga una nueva perspectiva a la ambientación que se respira durante los partidos. Los jugadores que así lo deseen tienen en sus manos la posibilidad de elevar el estatus de un jugador novato al de estrella mundial, compitiendo en los torneos más importantes de este deporte. Por el camino será de gran utilidad dominar los nuevos pases que se han incluido para mejorar, en la línea del resto de novedades, las sensaciones que transmite el balón una vez comienza el partido.

Por encima de todas estas novedades destaca la presencia de Michael Jordan como plato principal. A él le debemos la presencia de dos modos de juego específicos para comprender su técnica, personalidad y habilidades en la pista. De esta forma, en 'El Reto Jordan' tenemos la opción de participar en los momentos estelares de su carrera, e incluso de utilizarle como profesor para que nuestro jugador particular pueda emular sus pasos y alcanzar la gloria en la NBA. Si a esto se le añade la misma lista de modos multijugador y profundidad del Online, «NBA 2K11» demuestra que sigue en la cresta de ola. Es el simulador de baloncesto que ningún aficionado de este deporte se puede perder, y ya son varios los años de liderazgo.



Ficha técnica

- 2K Sports
- Deporte
- Octubre
- 3+
- www.2ksports.com/nba2k11

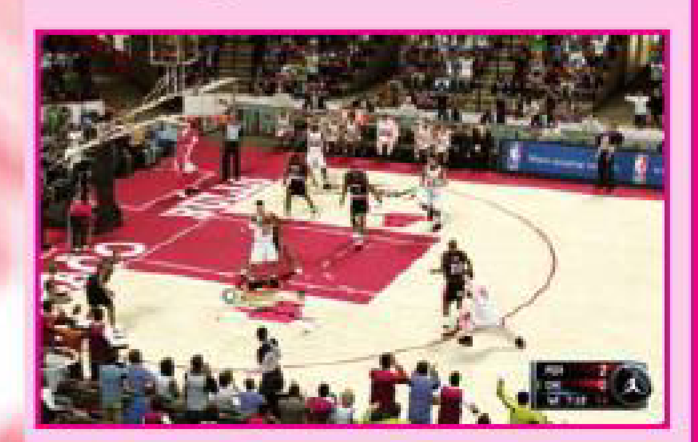


CONTÁGIATE DEL RITMO

La banda sonora de la franquicia de 2K se ha convertido por méritos propios en una de sus bazas más laureadas por parte de los jugadores. No es para menos teniendo en cuenta la selección anual que se reúne para aportar algo de ritmo a la navegación por los distintos menús. En esta ocasión son artistas reconocidos de la talla de Snoop Dogg, Drake, Dan Black, Delorean o The Russian Futurist los que toman la batuta de una BSO que una vez más deja poco espacio para la mejora.

GUÍA DE JUEGO

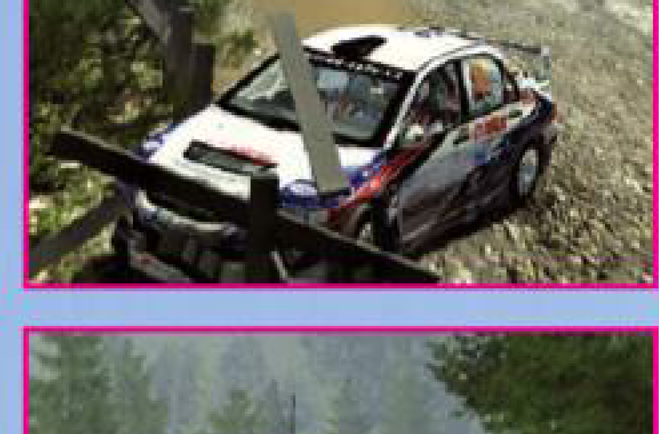
Aunque las novedades que se han introducido cambian ligeramente la noción de juego que conocíamos en anteriores entregas, lo cierto es que la esencia de «NBA 2K11» es básicamente la misma que la de sus hermanos mayores. Como tal, es un simulador en el que se debe pensar antes de actuar, especialmente ahora que las fintas y los regates ceden el protagonismo ante el juego de equipo. Hemos de tener, por lo tanto, varios aspectos en mente para no sucumbir en los partidos de forma catastrófica. Para empezar, es menester no perder nunca de vista a nuestra referencia bajo la canasta, que a grandes rasgos es el salvaguardo



que suma puntos difíciles en los partidos de mayor exigencia. Lo mismo sucede con la defensa, cuya importancia es capital para evitar que los equipos basados en individualidades nos fusilen literalmente a los pocos minutos de empezar a jugar. El 'momentum' de los jugadores de mayor importancia dentro de las ligas a las que tenemos acceso es otro de los factores que no podemos perder de vista. Pongamos el ejemplo de Bryant, prácticamente imparable cuando encadena varios puntos seguidos en la recta final de los partidos. De poco sirve confiar en jugadores de segunda categoría cuando las estrellas están claramente por encima del resto.



WRC FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP





Si lo tuyo son los Rallies este mes tienes una oportunidad de oro, ya que el juego oficial de la WRC ha regresado cargado de novedades.

Quizá, los juegos basados en los campeonatos de rally sean los que más baches hayan atravesado a lo largo de la historia de los videojuegos, con grandes ejemplos clásicos como «Sega Rally» o «Colin McRae» y otras etapas de sequía que no satisfacían las expectativas de los más fanáticos del derrape. Pero «WRC» tiene algo de esa nostalgia por la perfección que tanto placer nos producía hace más de una década, cuando salirte en una curva pronunciada podía significar el fin de la etapa y una mala marca en el campeonato global. Entonces no había otra solución que reiniciar la carrera y probar de nuevo para, seguramente, volver a fallar hasta que te aprendieras el circuito. Pero es que esto no es más que lo que hacen los pilotos profesionales. Averiguar el trazado perfecto a base de practicarlo, y no equivocarse en la prueba de verdad. Por ello, «WRC» tiene más del clásico «Colin McRae» que el propio «Colin McRae DiRT» de la actualidad, más enfocado al arcade elitista lleno de efectos gráficos que a los entresijos de cada prueba real. Aquí no veremos excentricidad alguna; el coche responde como debe hacerlo, suavemente cuando se conoce y toscamente cuando se fuerza. Los saltos y derrapes deben ajustarse, hay que aprender cuándo cortar en los tramos más peligrosos y tener precaución ante la poca visibilidad de los árboles en las curvas. Prestar atención al clima y saber cuándo tienes que cambiar las ruedas o la suspensión. Y eso es lo que siempre han significados los juegos de rally, por eso, esta entrega supone un retorno al buen gusto y a la dificultad de antaño, que sin duda los jugadores más experimentados agradecerán con gusto.

PARA TODOS LOS GUSTOS

Puede que sea la tónica de los últimos tiempos, pero los niveles de accesibilidad de un videojuego pueden ser el mayor condicionante a la hora de decantarse por un título. «WRC» posee niveles para todos los gustos. Que quieres disfrutar de la conducción y del campeonato, puedes. Que quieres controlar tu vehículo y su reacción en pista al milímetro, también puedes. Igual ocurre con las guías (esas flechas que nos recomiendan la dirección y cuándo debemos frenar o acelerar), sin embargo, «WRC» es quizá de los juegos que menos las necesitan, ya que el truco está en prevenir las situaciones de acuerdo con lo que nos advierta nuestro copiloto.

FICHA TÉCNICA



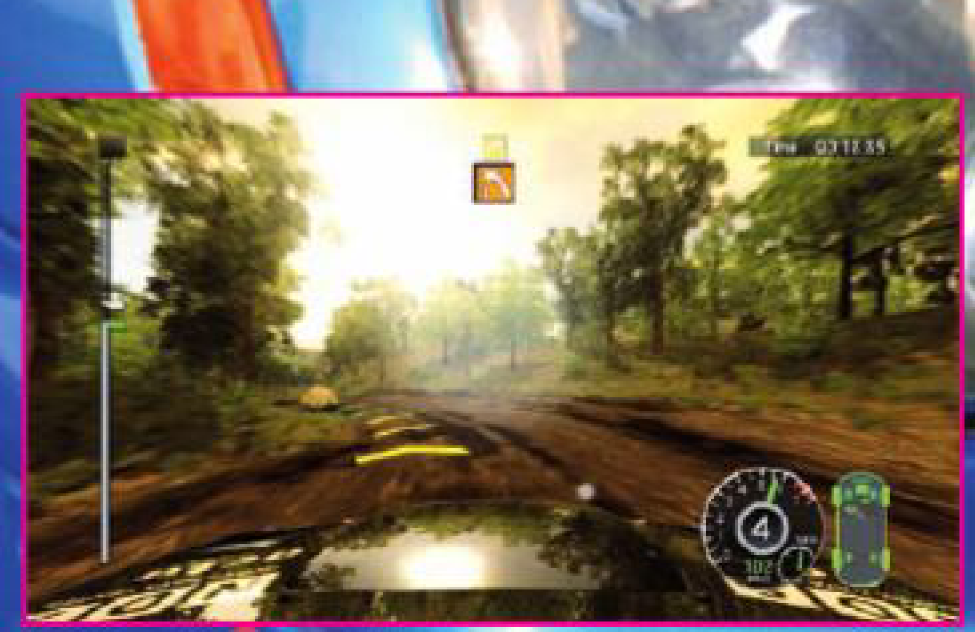
- Namco Bandai
- Conducción
- Octubre
- 12+
- www.wrcthegame.com

VALORACIÓN





- GRÁFICOS: 4/6
- JUGABILIDAD: 5/6
- SONIDO/FX: 4/6
- ORIGINALIDAD: 5/6





VANQUISH

LA GUERRA FRÍA SE CALIENTA

«Vanquish» es un juego de acción, por lo que la historia es secundaria. Mejor, porque si nos tenemos que creer lo que nos cuenta... El caso es que Rusia y EE.UU. siguen en una especie de guerra fría peleando por los recursos energéticos, en un futuro hiper tecnológico, pero de un modo que haría que la crisis de misiles de Cuba fuera un juego de niños. Ahora, Rusia ha lanzado el primer ataque. Y toca responder. Nosotros controlamos a Sam, un agente equipado con traje de combate totalmente destructivo.

Ficha técnica



- SEGA/Platinum Games
- Acción
- Octubre
- 18+
- www.sega.com/vanquish

SEGA ha acertado con la colaboración que está realizando con Platinum Games, un estudio japonés repleto de creativos de renombre que han creado y moldeado el mundo del videojuego.

Hasta el momento, han dado rienda suelta a todo su gamberrismo y mala uva con «Mad World» y todo su buen hacer y filosofía jugable y excéntrica con «Bayonetta». Ahora es momento de ponerse serios y demostrar que son capaces de destacar en cualquier género. Y el campo por excelencia es el shooter. Ahora bien, decir que «Vanquish» es un juego de disparos en tercera persona es decir muy poco, ya que el grado de esquizofrenia que es capaz de desarrollar este título dista mucho de los combates estratégicos, centrados y concentrados de «Halo» o de «Gears of War». Aquí hay balas y explosiones prácticamente cada segundo que cubren toda la pantalla en un ejercicio lumínico más propio de un «Geometry Wars», y su sistema de cobertura es precisamente el resultado de mezclar «Gears of War» con «Bayonetta», ya que nuestro protagonista tiene una armadura muy especial con la que es capaz de propulsarse a ras del suelo para todas las direcciones. Mientras tanto, el juego se convierte en una odisea de fuego cruzado a un tiempo bala que ajusta la velocidad del mismo en grado a nuestra vida y el transcurso de la acción. ¿Quieres más? Jefes finales gigantescos, con los que detener misiles teledirigidos y devolverlos con la mano está a la orden del día; manejar armas que se pueden transformar en ametralladoras, escopetas, fusiles o lo que quieras es lo habitual... No te pierdas sus gráficos de infarto, el buen hacer tras el telón de Shinji Mikami (creador de «Resident Evil» y «Devil May Cry») y su portentosa y frenética jugabilidad... Bienvenido a la pandilocura.

Valoración

GRÁFICOS	■■■■■■
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■■□

SCOOBY-DOO! Y EL PANTANO TENEBROSO

¿Miedo, intriga, dolor de barriga y un gran danés con la garganta como un gallinero? No digas más, nuevo juego de Scooby-Doo "habemus".

Como fiel animal de costumbres, nuestro can asustadizo preferido vuelve a casa en otoño después del resultón cambio de look que Warner Interactive le preparó en su anterior aventura, «Bienvenidos al misterio». Así, con una apariencia más rejuvenecida y "bubble-head", nuestro amigos Scooby, Shaggy, Daphne, Velma y Fred removerán Roma con Santiago para intentar desvelar el misterio que esconde una bruja vudú llamada Lila. En mitad de un territorio tan rico como extraño tendremos que explorar el pantano y otros lugares encantados como un pueblo nevado o una ciudad fantasma para descubrir todas las pistas que nos lleven a resolver los enigmas y puzzles con los que nos encontraremos a cada paso.

Una de las novedades del juego consiste en que por primera vez, podremos escoger entre cualquiera de los personajes del juego, aunque evidentemente la estrella mediática es Scooby-Doo y sus habilidades más bien torponas. Aunque Shaggy y su desparpajo tampoco se quedan atrás. Entre los gadgets y armas más celebrados tendremos la lupa del misterio, la catapulta loca, la grabadora de sonidos aterradores y la cámara de las pruebas, con lo que el nivel de diversión lunática y locuela queda asegurada. Por si fuera poco, también podremos coleccionar disfraces o comprar ropa y accesorios para los personajes, aparte de poder desbloquear herramientas y tesoros que nos darán alas para completar las simpáticas aunque algo repetitivas misiones. Un modo cooperativo apañadete, efectos sonoros de los más retro y unas cuantas sorpresas ocultas entre los fangos del pantano le ponen la guinda a un juego que no defraudará a los seguidores de última hornada de Scooby.

A CARAS DE PERRO

El estreno de su última peli en DVD «Miedo en el campamento» y el despliegue multiplataformero de este título demuestran que los viejos roqueros miedicas como Scooby nunca mueren. De hecho, luce más lozano que nunca tanto en su versión PlayStation 2 (otro clásico que sigue dando guerra de vez en cuando) como en la Wii (donde las habilidades de nuestros amigos se potencian gracias a los mandos de la consola) y en la DS, donde podremos disfrutar de minijuegos y armas extra a golpe de stylus.

FICHA TÉCNICA

- Warner Bros. Interactive
- Aventura
- Octubre
- 7+
- http://games.kidswb.com





VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□





PS2/Wii

GRU MI VILLANO FAVORITO



En una feliz comunidad de vecinos, llena de vallas blancas y hermosos rosales, se halla una siniestra casa rodeada de hierba seca.
Sin que los vecinos sepan nada, oculto bajo esta casa se encuentra un gran secreto. Rodeado de su pequeño ejército de esbirros nos encontramos a Gru, un poderoso villano que tiene un maléfico plan. En «Gru: Mi Villano Favorito» nos convertiremos en él, planeando y tramando construir un cohete espacial para robar la luna. Basados en la película de animación de Universal, la primera película de este estilo de la compañía, el juego contiene todos los personajes y escenarios del film y te sumergirá en este particular universo para que puedas revivir tus momentos favoritos una vez hayas vuelto del cine. Eso sí, como se trata de un videojuego, y no está sujeto a las típica hora y media de duración, veremos escenas, personajes y situaciones totalmente nuevas que no aparecen en la película. En el juego, los jugadores dirigirán un ejército de incansables y pequeños esbirros amarillos, que te ayudarán a completar puzzles y misiones, mientras usan un arsenal de variadas armas y gadgets tales como *rayos magnéticas y congelantes* y vehículos listos para la batalla. Todo para aplastar y vencer a aquel que se interponga en el camino de Gru, el segundo mayor villano de la historia. También seremos capaces de pilotar el avión de Gru en desafiantes misiones contra su rival, Vector, y podrá elegir entre Gru o Vector para luchar en frenéticos combates aéreos en el modo multijugador. Una buena adaptación, sin duda.

UP&DOWN

▲ Las escenas de puzzle cumplen a la perfección, alejándose del típico juego de acción basado en película al que estamos acostumbrados.

▼ Por poner un pero, disponer de algo más de libertad entre misión y misión, para expandir el universo de la película de una forma no lineal.

Compañía: Namco Bandai | Género: Plataformas | Lanzamiento: Ya disponible | 12+

XBOX 360/PS3

SPIDER-MAN SHATTERED DIMENSIONS



Ya lo dijo Activision hace un tiempo: Spiderman necesitaba volver a sus orígenes. Y es lo que han hecho.
Sólo que no se han conformado con una nueva idea y, en vez de ello, nos ofrecen cuatro, en forma de dimensiones paralelas inspiradas en las diferentes series de cómics de Spiderman. Por un lado, tenemos la realidad de siempre, a la que se le ha aplicado un estilo más colorido del habitual y que se centrará en los saltos y balanceos. Siguiendo la misma tónica, pero mucho más dinámica, nos encontramos con la dimensión Ultimate y con un Spiderman fundado en el traje negro. Pero el plato fuerte viene con las dimensiones del pasado y del futuro, donde nos encontramos a un superhéroe totalmente renovado y basado en el universo Noir y en el del año 2099, respectivamente. En el primero, nuestro hombre araña se verá envuelto en una seductora atmósfera de los 30, donde deberemos acabar con nuestros enemigos de la forma más sigilosa posible. En el futuro, Spiderman, enfundado en un traje más amenazante, será capaz de volar mientras lucha contra una malvada corporación. «Shattered Dimensions» mezcla y juega con estos cuatro universos a la perfección, imprimiendo un ritmo a la acción en base a no dejar aburrirse al jugador con la misma mecánica, y ese es, junto a su diseño, su gran logro. No es un «Spiderman» al uso y, en el fondo, sí lo es, por lo que todo el mundo verá algo en él que le interese. Es cierto, la franquicia necesitaba un cambio y «Shattered Dimensions» ha conseguido renovar nuestras ganas de seguir dando saltos.

UP&DOWN

▲ La variedad de entornos y sistemas de juego que producto de la mezcla de realidades paralelas, así como los diseños de Spiderman.

▼ Puede resultar demasiado machacabotones para aquellos aficionados a los que le guste más la parte plataformera del juego.

Compañía: Activision | Género: Acción | Lanzamiento: Ya disponible | 12+

TEST



TEXTOS: WILLIAM VAN DIJK

PS3

SPORTS CHAMPIONS

El fenómeno de los periféricos movidos por control sensorial parece estar lejos de agotarse gracias a la llegada de dos nuevos emblemas que pretenden poner patas arriba el concepto jugable que hasta ahora conocíamos en la nueva generación de consolas.

Sony ha sido la primera –o segunda, si se suma Nintendo en esta ecuación- en lanzar al mercado su particular forma de entender un estilo de juego en el que Wii había sido la reina.

Qué mejor forma de presentar las novedades que ofrece Move que incluyendo con la compra del periférico un juego en deportivo en el que podemos disputar diferentes pruebas de habilidad. En total encontramos seis disciplinas a caballo entre la modernidad y la tradición: petanca, disco golf, voleibol, tiro con arco, duelo de espadas o tenis de mesa.

Algunas disciplinas, como tiro con arco y voleibol, permiten hacer uso de dos mandos para que las sensaciones sean lo más cercanas a la realidad. Sea cual sea nuestra elección debemos sumergirnos en un pequeño tutorial con el que descubrimos las novedades con las que Move se presenta.

La más llamativa de todas: un reconocimiento casi perfecto de los movimientos que realizamos y los que se reflejan en pantalla. No es de extrañar por lo tanto que la experiencia jugable sea única si se compara con lo que hemos visto hasta el momento. Tanto a nivel técnico como jugable, lo cierto es que «Sports Champions» consigue hacernos sentir partícipes del deporte que estamos practicando, aunque algunas disciplinas –petanca, disco golf- queden por debajo de las estrellas de pack en lo que a realismo se refiere.

Se entienda como una versión ampliada del concepto que presentó originalmente «Wii Sports» o como un videojuego completamente nuevo, Sony da en el clavo al ofrecer una pequeña muestra de lo que Move puede ser capaz de conseguir en el futuro. Un videojuego altamente recomendable para ir sacando el máximo provecho a este periférico que todavía tiene mucho que decir en el mercado.

FICHA TÉCNICA

- Sony
- Deportes
- Septiembre
- 3+
- www.es.playstation.com



VALORACIÓN

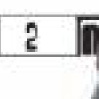
GRÁFICOS	4/6
JUGABILIDAD	5/6
SONIDO/FX	4/6
ORIGINALIDAD	4/6



DOS MANDOS MEJOR QUE UNO

Determinadas disciplinas permiten hacer uso de dos periféricos para que la sensación de realismo sea mayor, tal es el caso del tiro con arco, la estrella del pack. Con una mano tensamos la cuerda, con la otra apuntamos: el resultado suele variar, pero la experiencia es tan novedosa como sorprendente. Los más exigentes en este sentido harían bien en pensar las posibilidades que ofrece un segundo periférico, especialmente para el uso multijugador.

A FONDO





Ser villano es muy divertido
GRU
MI VILLANO
FAVORITO
TM
El videojuego oficial de la película
¡YA A LA VENTA!
Wii
PlayStation 2
3
12
NINTENDO DS
Wii
PlayStation 2
PSP
PlayStation Portable
UNIVERSAL

TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

HALO REACH



FICHA TÉCNICA

- Bungie/Microsoft
- Acción primera persona
- Septiembre
- 16+
- www.bungie.net

RENOVARSE O MORIR

Hasta un juego de la importancia de «Halo» ha tenido que reconocer la importancia que ha supuesto el multijugador de «Modern Warfare» y sus sistema de clases, niveles y ventajas. Ahora en «Reach» tendremos la opción de elegir una clase de Spartan para después modificarla, desde aspectos físicos como el color y/o tipo de armadura hasta habilidades especiales, como correr más o usar un jetpack. Todo esto lo iremos desbloqueando progresivamente a medida que acumulemos experiencia. ¿Lo mejor? Que nuestro Spartan personalizado puede utilizarse en la campaña principal.

Un nuevo planeta y una historia que pondrá a toda una galaxia en guerra contra los humanos. Unos sucesos trágicos que hicieron comenzar la lucha. Y es que, antes de que el Jefe Maestro la terminara, hubo un grupo de valientes Spartan que lo dieron todo...

Qué se puede decir de «Halo» que no se haya dicho ya. El que vino a convertirse en el referente de toda una consola y trajo lo que conocemos ahora como el shooter en consola (sin él hubiera sido imposible, seguiríamos trazando perpendiculares con los sticks), es un juego ahora maduro y a punto de que sus padres le empujen del nido para volar por sí solo. Pero «Reach» es todavía más que eso. Ha evolucionado su narrativa y su puesta en escena para regalarnos una experiencia más inmersiva, y no sólo unas batallas estratégicas perfectas. Ahora tendremos momentos de infiltración con mejoras sustanciales, como la posibilidad de asesinar sigilosamente a un enemigo por la espalda, algo que parecía impensable en un juego de «Halo». Su capacidad, por ende, de convertir cada escena y cada combate en algo totalmente épico ha aumentado. Escenas como la misión de la playa unen todos los conceptos que hacen grande a un videojuego en una sinergia que sólo consiguen los más grandes, mezclando golpes de efecto con conceptos jugables, musicales y ofreciendo un ritmo y una acción que el sello de calidad de la franquicia. Y esto es «Halo». Y esto es por lo que millones de personas se lanzan a las tiendas cuando aparece una nueva entrega de la serie.

Origen

En cuanto a su historia, «Reach» se centra en los acontecimientos que precedieron a la guerra contra los Covenant. Está además basado en el libro más famoso del juego, "La caída del Reach". En él, se revela el origen de la amenaza además de contar cómo nace (y se hace) un Spartan. Todo esto lo veremos ahora en el juego a través de la piel de un nuevo Spartan, ya que aquí no controlaremos al Jefe Maestro. Eso sí, seremos un Spartan y no una tropa de asalto, como en «ODST», por lo que volveremos a sentir ese "poder" en el campo de batalla. El desarrollo del argumento nos dejará experimentar de nuevo con las armas humanas y alienígenas que, unidas al nuevo motor gráfico, te harán sentir como la primera vez que las empuñaste en el juego original de Xbox. Por ejemplo, es una gozada disparar el aguijoneador Covenant y comprobar la verdadera potencia destructora de este arma. Súmale ahora las nuevas, muy útiles y poderosas, y las habilidades especiales que podremos intercambiar como el sprint, el escudo o el jetpack y nuestro Spartan será capaz de enfrentarse a cualquier situación que se presente.

Solo o acompañado

En cuanto a opciones, «Halo Reach» no será el más revolucionario (eso lo suple el aspecto gráfico), pero sí el más completo. Veremos un multijugador que aúna todos los modos que aportaron los dos primeros juegos, los que aportó «Halo 3» y los últimos de «ODST», además del modo para editar nuestros propios niveles, el Forge, que ahora se ha rediseñado para ampliar sus posibilidades y ser más accesible. En resumen, quédate con esto: si eres de los que para ti «Halo» es una experiencia multijugador, tienes el título más completo de la serie, mientras que si te apetece entrar en esta interesante historia de marines genéticamente modificados, no hay quizá mejor momento (a parte de empezar por el primer «Halo») que iniciarte con «Reach». Tiene argumento de sobra, un aspecto renovado que le sienta muy bien y todo el buen hacer que siempre ha puesto Bungie. Vamos, que lo tiene todo.

NOVEDADES Y PRECUELAS

Si leéis la guía de juego, veréis que no hemos querido entrar en profundidad en los hechos que acontecen en «Halo Reach». Sin embargo, es muy probable que los aficionados más acérrimos sepan ya de antemano lo que pase en el juego antes de jugarlo, por lo que Bungie incluso ha pedido a este sector más experimentado se lo tome como si estuvieran viendo Titanic, es decir, centrándose en el contenido y no en el fondo. El escenario de «Reach» hará el resto, ya que a diferencia de los otros juegos veremos más historias humanas por el camino, con personajes civiles corriendo por delante del fuego cruzado. Además, para hacer más variado el conjunto, Bungie ha incluido una escena en la que pilotaremos una nave espacial. ¿Acaso falta algo?

VALORACIÓN

GRÁFICOS ■■■■■□

JUGABILIDAD ■■■■■■

SONIDO/FX ■■■■■■

ORIGINALIDAD ■■■■□□

GUÍA DE JUEGO

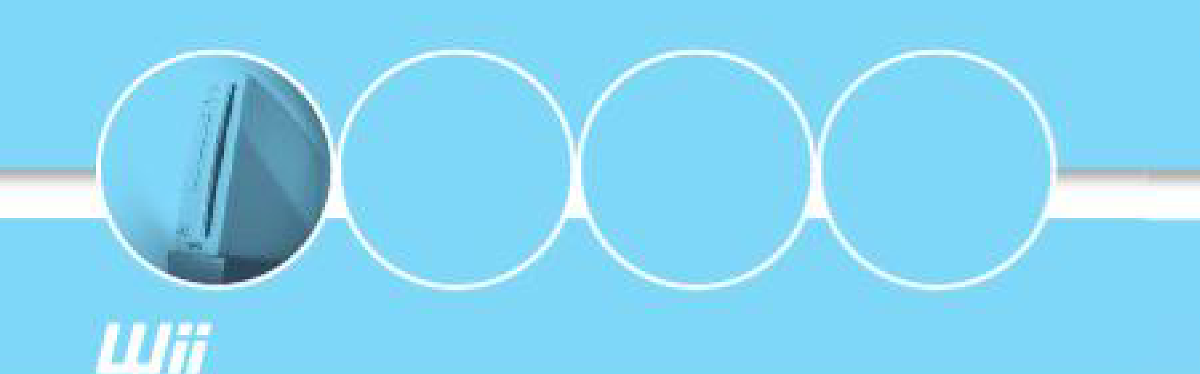


Aunque no queramos hablar mucho del argumento de «Halo Reach» sí que podemos permitirnos la libertad de decir un par de cosas para poner en antecedentes. El jugador se pondrá en la piel de un nuevo soldado Spartan que entrará a formar parte de una nueva unidad que opera en el planeta Reach. Se trata del Equipo Noble, un grupo de experimentados Spartans que tendrán una personalidad única y muy especial. Pero nuestro personaje no se quedará corto, ya que durante toda la aventura se nos irán



revelando detalles sobre nuestro pasado que nos indicarán que más o menos somos una mala bestia que ha sobrevivido a todo tipo de situaciones y que tampoco es que estemos acostumbrados a eso de trabajar en equipo. Es entonces cuando empezará la primera misión del juego investigando la actividad Covenant de la zona y determinar cuáles son sus verdaderas intenciones atacando el planeta Reach. Todo depende del Equipo Noble ahora y, por supuesto, de ti, Spartan...





TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

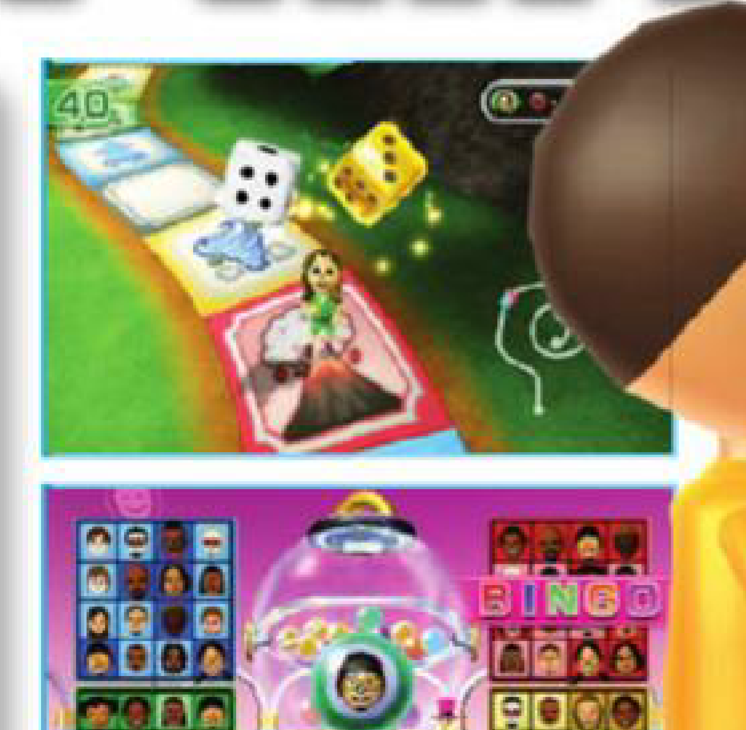
WII PARTY

Si crees que está todo inventado y que ya has jugado a todo tipo de Party Games, quizá Nintendo tenga algo que decir al respecto.

No se puede negar que la Wii se ha convertido en una consola modélica para los juegos en compañía. Los llamados Party Games, que alegran las fiestas con los amigos en casa. Los hay de todo tipo, desde juegos para cantar, concursos de preguntas, de baile con maracas o de pruebas deportivas. Hasta la propia Nintendo tiene el suyo propio con «Mario Party» en su octava versión, que llegó al comienzo de la era Wii. Entonces, ¿qué motivos hay para jugar a «Wii Party»? ¿No está todo inventado ya? Parece que, no. Es sorprendente darse cuenta una y otra vez de cómo el equipo de Nintendo sigue exprimiendo el mando de su consola de mil maneras distintas. Cuando creíamos que las chispas de su magia estaban comenzando a disiparse, descubrimos algunos de los usos de un mando de los más originales de toda la generación.

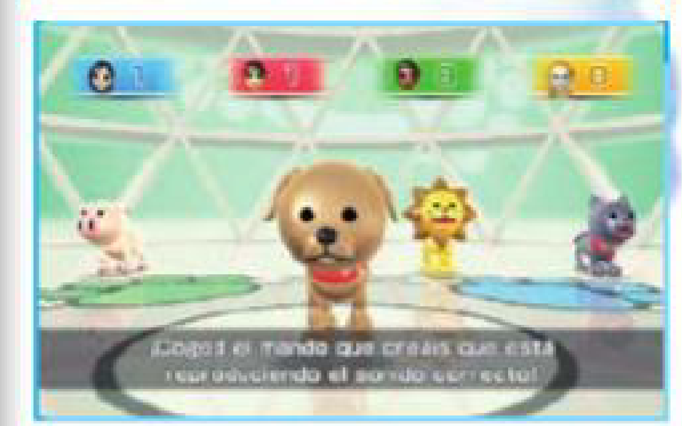
Patio de recreo

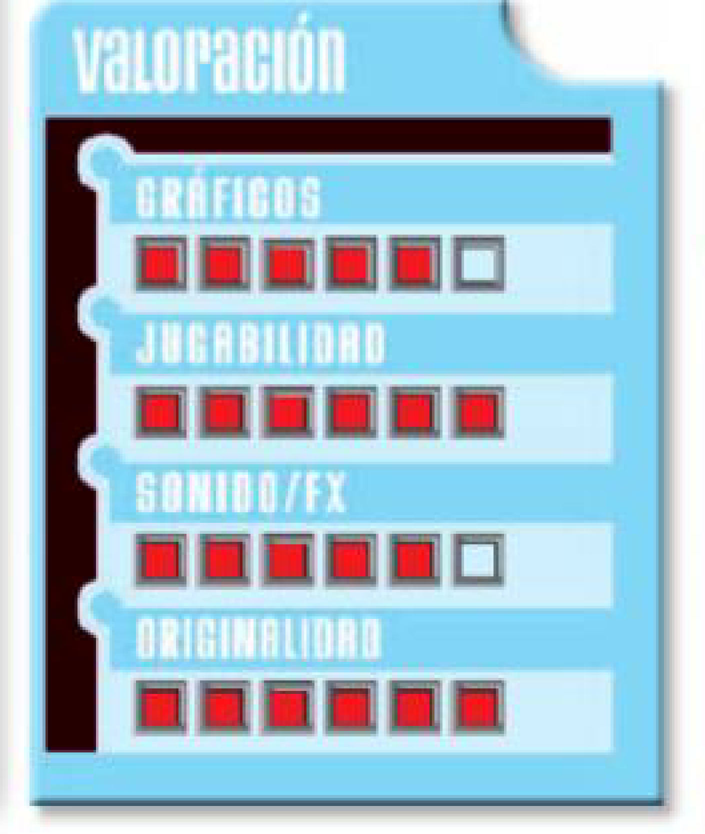
Ahora tu salón y tus rivales se convierten en la parte central del juego, gracias a todo tipo de modos y minijuegos en los que, por ejemplo, tendrás que esconder los mandos para que los otros jugadores los busquen. Puedes esconderlos por toda la casa y donde quieras, en un tiempo determinado, para que los demás se pongan a revolver las habitaciones. La única ayuda que tendrán es que, cada diez segundos, se oirá el sonido de un animal a través del altavoz del mando. Simplemente este modo













Valoración

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■■■
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■■■■

EL MODO AVENTURA

El modo principal de «Wii Party» es el modo aventura, donde hasta cuatro jugadores tendrán que avanzar por un escenario con casillas al más puro estilo «Mario Party» o, para los no iniciados, nuestro juego de la Oca. Tirarán dados y caerán en casillas que tendrás ventajas o desventajas (avanzar puestos, cambiar la posición, trampas, etc.). Una vez que acabe el turno se jugará a un minijuego distinto y según las posiciones se otorgará un dado de oro, plata y bronce a los participantes, que lanzarán junto al dado normal. Una mezcla de habilidad con el mando de Wii y pura suerte ideal para esas noches en casa.

te dará para horas y horas de diversión. Ahora, echa una partida a pasarte la bomba, un modo en el que tendremos que pasar el mando al compañero apretando una serie de botones. Cuantas más veces lo pases más cuidado tendrás que tener, pues afectará la sensibilidad del mando al movimiento y puede explotar al más mínimo fallo de pulso. Todo esto por no hablar del "test de amistad", un juego de preguntas que va a dar más de un tema de discusión...

Estos son sólo unos ejemplos, pero para aquellos jugadores que quieren un reto competitivo o cooperativo de verdad, los modos principales están destinados a satisfacer todas sus necesidades en cuanto duración de partida y momentos épicos, como el modo Aventura y el Barco (ver cuadros inferiores), que están plagados de minijuegos cortos donde lo importante será hacerlo lo mejor posible para conseguir una ventaja sobre tus rivales o para ti y tus compañeros. En total, «Wii Party» tiene 19 modos de juego y más de 80 minijuegos con los que moverás el mando de Wii de mil y una formas distintas, desde agitar el mando, apretar rápido los botones, ser hábil con el puntero o manejar bien la cruceta. Un planteamiento original que cumple con su objetivo de ofrecer nuevas formas de entender el "juego de fiesta" y del que realmente se puede decir que aprovecha al máximo las posibilidades del mando de Wii. Todo un tanto para la fábrica de sueños.

EL BARCO

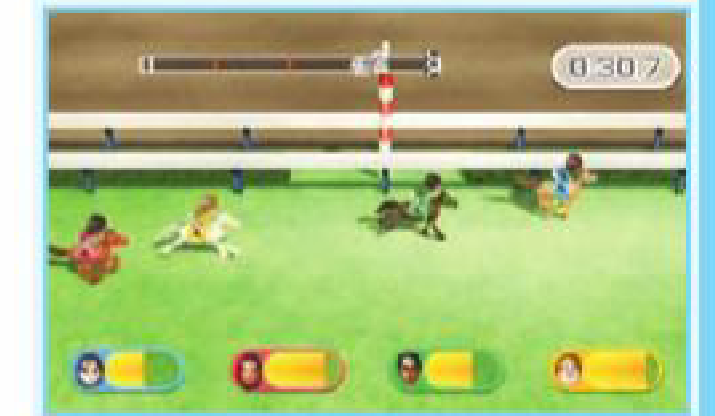
Si lo que quieres es jugar por un bien común en vez de competir entre vosotros, el Barco es la prueba definitiva. Tendrás que jugar a una serie de diez minijuegos, mucho más complicados que en el modo Aventura, porque serán más largos y requerirán la cooperación de ambos participantes. Si logramos superar la prueba, se nos darán dos Miis del mismo peso, que tendremos que colocar en los mástiles de un barco. Sin embargo, si fallamos, a uno le darán un Mii delgado y a otro un Mii cada vez más gordo, por lo que nos será más difícil ajustar su peso y equilibrar el barco. ¿Te atreves?

FICHA TÉCNICA

Nintendo
Minijuegos
Octubre
3+
www.nintendo.es

GUÍA DE JUEGO

Qué es lo que tiene «Wii Party» para ser tan adictivo? Quizá un cierto elemento nostálgico a unos juegos reunidos, ya que desde el menú queda claro que aquí el jugador



tiene el poder para elegir entre cualquier modo de juego de entre los 19 distintos que hay, que comprenden más de 80 retos distintos, algunos más rápidos y algunos más elaborados, pero todos muy divertidos. Sin duda, uno de los grandes aciertos del juego ha sido la inclusión de los Miis, y es que sólo hay que echar un vistazo por el canal Mii para descargar unas cuantas celebridades caricaturizadas y elegirlas para que sean tu representación en la partida. No hay duda que es un



juego para disfrutar en grupo, aunque algunas pruebas están más enfocadas a tres o cuatro jugadores y otras a dos, por lo que únicamente no sería recomendable si eres un lobo solitario con los videojuegos. Con todo, queda demostrado que el concepto funciona, con toda esa masa que convirtieron a «Wii Play» en uno de los juegos más vendidos en todo lo que llevamos de generación, «Wii Party» puede ser, y más que digno, el sucesor de éste, ya que también llegará con un Wiimando adicional para añadir a nuestra colección.

GREASE

Afilarse el tupé y a engrasar las caderas se ha dicho, porque por fin tenemos juego oficial de «Grease».

Sí, por fin, que ser uno de los fenómenos sociológico-bailongos de los últimos 30 años no es moco de pavo y seguro que habrá legión de fans de Danny, Sandy, las Pink Ladies y los T-Birds deseosos de recrear sus canciones con olor a gomina y neumático quemado. Y es que la historia del filme es, a pesar de su fondo hortera y su tufillo machista, una de las más encantadoras y carismáticas que ha pasado por una gran pantalla, así que ya pedía a gritos su conversión consolera. Antes que nada, testificar que sus desarrolladores han dado en el clavo "cartoonizando" a los protagonistas y a los espléndidos escenarios con un look de lo más dinámico y hasta elástico. También es un acierto que no se hayan limtado al sencillo karaoke con los hits de la peli, sino que también hayan incluido un modo historia en el que podemos seguir (con mucho ritmo también) las evoluciones de los tortolitos y de sus compañeros de fatigas en aquel verano del 58 lleno de ritmo y coches niqueladísimos.

Aunque, para qué engañarnos, lo más fardón del juego es su vertiente musical, principalmente en su versión Wii y con el micro compatible a punto, para que dos equipos de hasta cuatro integrantes pueden enfrentarse el modo Party Play, aparte de la posibilidad de conectar la Wii Balance Board y dos micrófonos suplementarios y montar una fiesta vintage para ocho de los más frescos el barrio. Para ello tendremos en la gramola hasta dieciséis canciones señeras del filme tales como "Summer Nights", "Sandy" (cantada por el mismísimo Travolta), "Alone at a drive in movie", "Rock'n roll is here to stay"... Todo ello, con el supersonido de los 50 y un diseño cuidado al detalle. Lo dicho, un juego con descargas eléctricas en los zapatos de gamuza azul.

Valoración

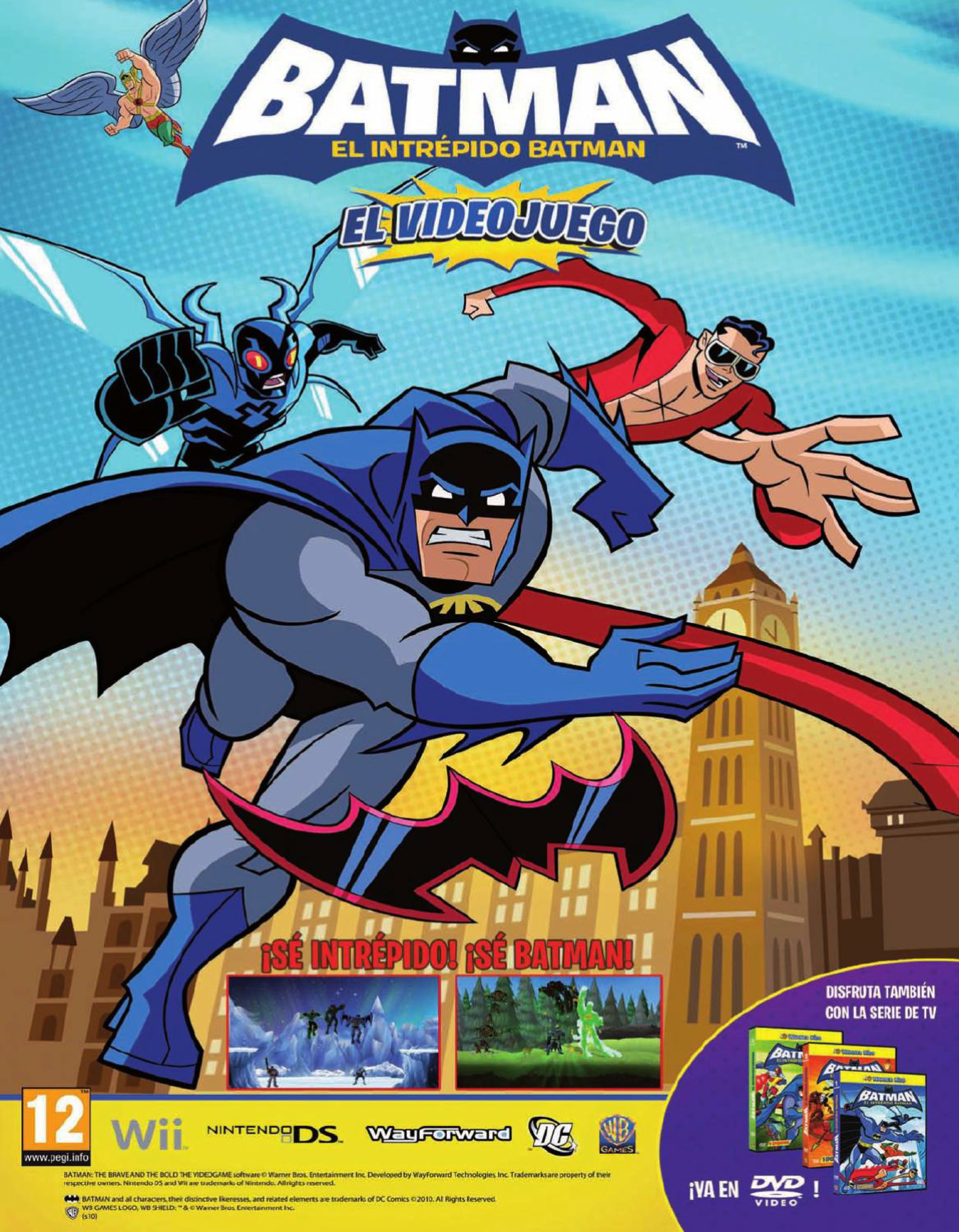
GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

NO SÓLO BAILE

Aparte de agitar el esqueleto a base de bien, el juego nos ofrece múltiples posibilidades extras. Por ejemplo, un amplio guardarropa desbloqueable para pasmarnos con la moda de la época, clases de baile en plan «Fama» en los salones del instituto Rydell, carreras de coches a todo trapo y, sobre todo en su versión DS, encontraremos un puñado de minijuegos bien salerosos, desde batallas de almohadas a guerra de tartas en la fiesta de graduación. Toda una reivindicación cincuentera, vamos.

Ficha técnica

- Digital Bros
- Musical
- Septiembre
- 3+
- www.greasethegame.com


BATMAN
EL INTRÉPIDO BATMAN
TM
EL VIDEOJUEGO
¡SÉ INTRÉPIDO! ¡SÉ BATMAN!
DISFRUTA TAMBIÉN
CON LA SERIE DE TV
¡VA EN DVD VIDEO!
12
www.pegi.info
Wii
NINTENDO DS
WayForward
DC
WB GAMES
BATMAN: THE BRAVE AND THE BOLD THE VIDEOGAME software © Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by WayForward Technologies Inc. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo. All rights reserved.
BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2010. All Rights Reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s10)

MYSIMS SKYHEROES

Como no podía ser de otra forma, los diminutos pobladores del planeta Sims han encontrado acomodo divinamente en la DS: desde que hace tres años pusieron el pie en la portátil de Nintendo, se han paseado con garbo en títulos estilo puzzle bastante bien cocinados y con guarnición simuladora.

Recuérdense «MySims Kingdom» o «MySims Party». Ahora, se pasan a la acción con este vistoso título en el que tendremos que convertirnos en ases de la aviación para cortarle las alas al "barón rojo" Morcubus a base de espectaculares bombardeos aéreos y peligrosos duelos contra otros aviones de combate. Así, el cartucho despega con brío con un entretenido modo Historia en el que esquivaremos todas las triquiñuelas y nubes envenenadas del tiránico villano y su tropa, en solaz tanto para un jugador como para cuatro en modo competitivo o cooperativo gracias a la función Descarga DS y a la Conexión Wi-Fi.

No sólo se tratará de arrear zambombazos por las alturas, sino que también tendremos que cuidar nuestros pájaros de acero asegurándonos de que los mecánicos del hangar modifiquen motores, alas y todo tipo de piezas técnicas para que la aerodinámica sea perfecta y, de paso, lograr que nuestras habilidades suban de nivel gracias a los potenciadores existentes. Ya en pleno vuelo, tendremos que estar atentos a la pantalla táctil, convertida en un radar donde no perderemos detalle de nuestra situación. Unos gráficos muy en la línea naíf de la franquicia, variadas armas más contundentes de lo que la simpática apariencia de nuestros héroes podría sugerir, y numerosas sorpresas y gadgets desbloqueables le van vuelo a un título que no se anda con tirabuzones ni picados. Tampoco hacía falta para superar con nota tal acrobacia aérea.

FICHA TÉCNICA

- EA
- Acción/aventuras
- Septiembre
- 3+
- www.electronicarts.es

TUNEANDO EN EL AIRE

¿Qué sería de un juego Sims sin la posibilidad de editar y personalizar todo bicho viviente y, en este caso, volante? Y aquí más que nunca, ya que no solo podremos escoger nuestro aspecto o el equipo del piloto, sino también personalizar de manera única y creativa nuestro avión. Aparte, existe la posibilidad de actualizar la apariencia en cualquier momento, lo que será muy útil cuando queramos desbloquear nuevos objetos y personalizaciones a lo largo del juego.



VALORACIÓN



GRÁFICOS	4/6
JUGABILIDAD	3/6
SONIDO/FX	3/6
ORIGINALIDAD	3/6







TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

FACE TRAINING

Tienen razón los especialistas cuando afirman que las personas, cuando hacen ejercicio, se preocupan de ejercitar el cuerpo y se olvidan de la cara.

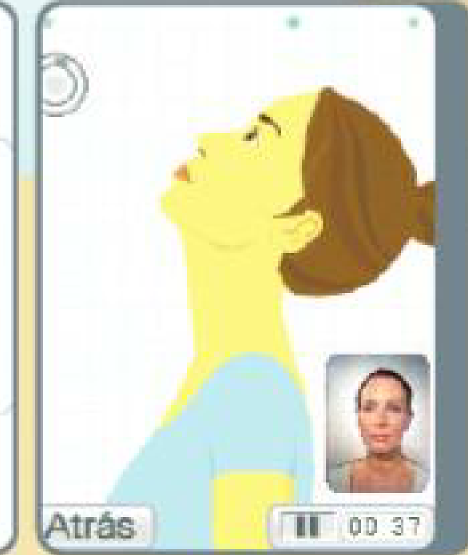
Y es que la gimnasia facial existe, dando muy buenos resultados a aquellos que la practican, que no sólo notan unos músculos más tersos, sino una menor afección del agotamiento y del sueño. Lo que propone «Face Training» no es más que el método japonés ideado por la esteticista japonesa Fumiko Inudo, que propone unos sencillos ejercicios para practicar en el día a día. Para ello, utiliza la cámara interior de Nintendo DSi o Nintendo DSi XL de modo que reconocerá nuestro rostro y nos corregirá los movimientos que nos indique la consola. Las tareas se concentran en seis partes diferentes de la cara, con una especial atención en los oculares, ya que son los más afectados por el ritmo de vida delante de una pantalla de ordenador que llevamos en las últimas décadas. Gracias a ellos, seremos capaces de fortalecer y relajar los músculos de la cara y, de ese modo, tener un rostro más saludable. En realidad, «Face Training» juega un papel secundario en estos ejercicios, ya que una vez aprendidos seríamos capaces de realizarlos en cualquier momento, pero el hecho de tener un programa que haga las veces de supervisor y agenda será un gran apoyo para todas esas personas que necesitan una motivación a la hora de ponerse a hacer ejercicio, aunque no canse como la gimnasia común o la tonificación. El único dato a tener en cuenta para los poseedores de una DS es que «Face Training» necesita de la cámara de la consola para funcionar, por lo que aquellos que dispongan de un modelo anterior, esto es, DS o DS Lite, no podrán ejecutarlo. Por todo lo demás, se trata de un producto directo, funcional, interesante y, sobre todo, motivador.

UP&DOWN

▲ Descubre un modelo de gimnasia totalmente nuevo e interesante que puede producir grandes beneficios practicado con asiduidad.

▼ Utilizar la cámara de DSi y, por ende, excluir a los usuarios de DS y DS Lite.Podría haber solucionado de una forma menos exclusiva.

Músculo digástrico
Observa
Pon la espalda bien derecha e inclina la cabeza hacia atrás.



Compañía: Nintendo | Género: Minijuegos/Party | Septiembre | 3+

TETRIS PARTY DELUXE

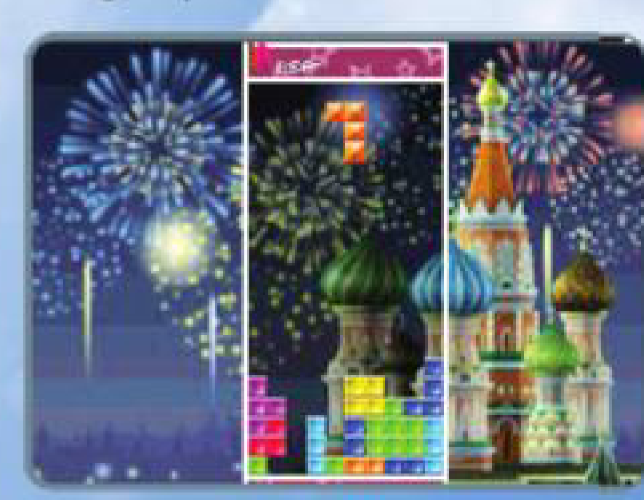
Los buenos juegos, como el vino, no envejecen. Y si no que se lo digan a «Tetris», que sigue triunfando con cada nueva versión nos llega.

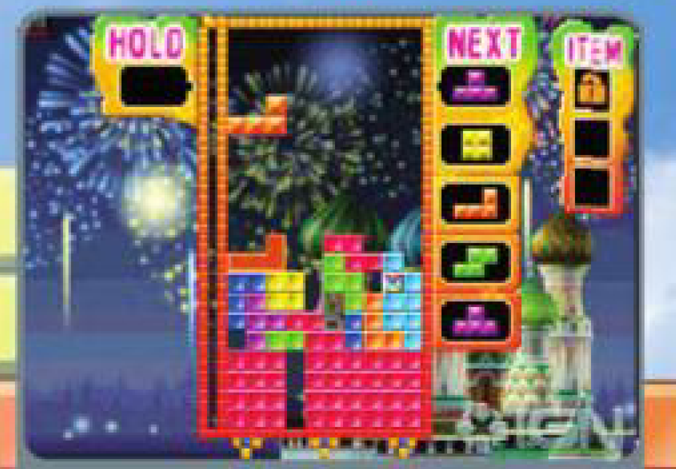
En esta ocasión, intenta reunir el concepto del juego Party y fusionarlo con el conocido juego de los ochenta creado por el ruso Alexei Pajitnov. La dinámica es la de siempre, pero el concepto es distinto, y está enfocado directamente al modo multijugador, donde hasta cuatro jugadores serán capaces de unirse para lograr hacer todas las líneas posibles. Pero si únicamente somos un jugador, no tendremos que conformarnos con el típico "solitario" hasta el infinito, sino que se han creado nuevos y curiosos modos de juego nunca antes vistos en un «Tetris». Algunos de estos modos son muy interesantes, como el concepto que nos presenta "Escalada". En él, hay que utilizar las diferentes piezas con el propósito de construir una escalera por la que un pequeño personaje controlado por la máquina pueda trepar hasta lo más alto de la pantalla. "Bombliss" nos lanzará bombas que tendremos que esquivar mientras seguimos la partida, y en "Sombra" completaremos una figura ensombrecida únicamente con la ayuda de nuestras piezas y la imaginación. «Tetris Party Deluxe», a diferencia de muchos relanzamientos de clásicos del pasado, sigue la filosofía Nintendo de "dar algo más" con el concepto de siempre. Esto, unido a sus curiosos modos de juego hace que seamos capaces de fomentar nuestra imaginación, como logra el modo de juego "Sombra", o nuestras habilidades para pensar con rapidez y tomar decisiones lógicas, como en el caso de "Bobliss" o "Escalada". De esta manera, «Tetris Party Deluxe» se convierte en todo un ajedrez frenético. Sin duda, una vuelta de tuerca que devuelve a este clásico al lugar que se merece.

UP&DOWN

▲ Toda la absorbente jugabilidad de «Tetris» con infinidad de modos nuevos realmente interesantes. Además, tiene multijugador para cuatro personas.

▼ Por mucho que se haya renovado, sigue siendo el mismo «Tetris» de toda la vida, por lo que es importante tenerlo en cuenta antes de decantarse por él.







TEST

DESCÁRGATELOS PARA LUCHAR Y CORRER

Este mes destacamos dos de las propuestas más originales de los últimos tiempos, «Shank» y «Robox», dos pequeños grandes títulos de acción y plataformas que destacan por un su genial diseño artístico. Además, difrutaremos del retorno de un clásico: «Sonic Adventure», que supone la inauguración de juegos de Dreamcast en descarga.

XBOX LIVE arcade



PLAYSTATION Network

Shank

El cine de acción ha inventado un subgénero apoyado por directores como Robert Rodríguez y Quentin Tarantino, lleno de balas, efectos especiales y sangre. Esto ha salpicado también a los videojuegos, y nunca mejor dicho.

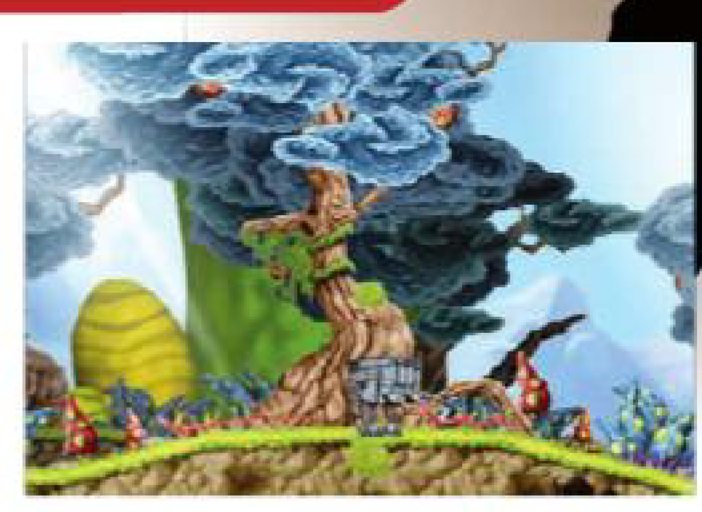
«Shank» es un juego descargable que mezcla la acción más salvaje con las plataformas y que sigue la sangrienta historia de venganza de «Shank», un tipo peculiar que quiere acabar con los asesinos de su novia. Una mezcla de Desperado y Machete que no dudará en utilizar cualquier tipo de arma a su alcance para comenzar una carnicería. Desde pequeños a grandes cuchillos, pasando por todo tipo de armas de fuego y hasta una sierra mecánica totalmente demoledora. Lo bueno de «Shank» es que seremos capaces de combinar de forma sencilla todas ellas para crear combos de todo tipo, casi como si de un «Devil May Cry» en 2D se tratara. Variados escenarios y complicados jefes finales completan una pequeña obra maestra que no te dejará indiferente.

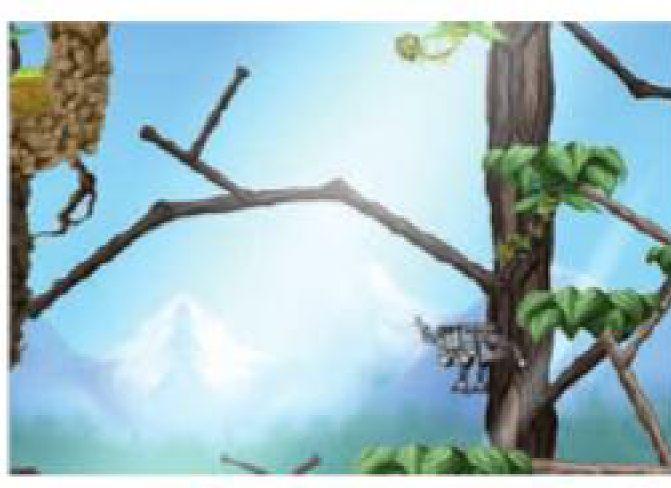
WiiWare

Robox

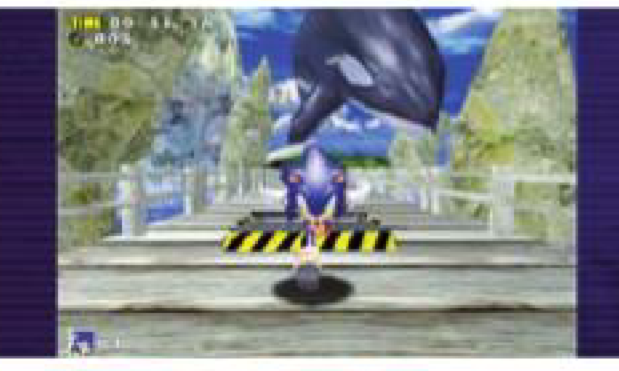
Robox es el esfuerzo de un grupo de valencianos que han visto su sueño hecho realidad en forma de arcade de acción y plataformas.

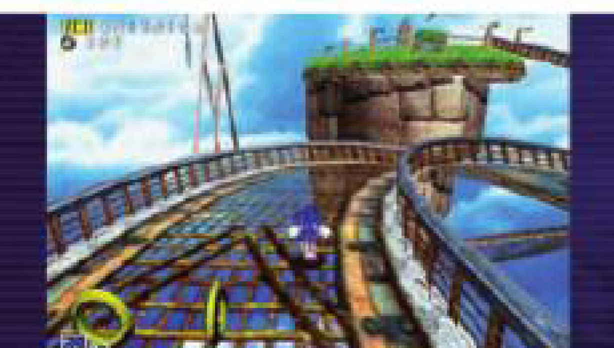
En él, controlaremos a un pequeño robot primo-hermano de Wall-E, pero con muchos más recursos para sobrevivir en el planeta hostil donde ha aterrizado. En su camino tendrá que resolver diversos puzzles y luchar contra todo tipo de enemigos si quiere llegar a cumplir su objetivo. El juego, a parte del atractivo de ser un producto hecho en nuestro país, creado por el estudio Dreambox Games, posee un diseño de escenarios altamente competitivo por su elaboración tan artesanal y su escala de dificultad irá aumentando progresivamente y a gran escala a medida que superamos niveles, que emulan a esos intrincados mapas de un «Metroid» o un «Castlevania», pues están unidos y son siempre accesibles una vez desbloqueados. Una pequeña joya nacional.





XBOX LIVE arcade





Sonic Adventure

Posiblemente se trate de uno de los Sonic en 3D mejor valorados por el siempre exigente público aficionado a la compañía japonesa SEGA.

Y eso es decir mucho, ya que el erizo azul ha pasado por todo tipo de maltratos poligonales en su larga vida en esto de los videojuegos. Sin embargo, fue en la extinta Dreamcast, la última consola de SEGA, donde vivió una etapa de esplendor gracias a su mezcla de momentos de acción con aventura, cada uno de ellos tratado de forma excelente, ya que la acción trasladaba perfectamente el 2D original al 3D y la aventura añadía profundidad a la trama. Sin duda, se trata de una gran oportunidad de volver a disfrutar de los buenos momentos del erizo para aquellos que no tuvieron la oportunidad o de rememorar un clásico sin necesidad de desempolvar la vieja Dreamcast, que para la ocasión viene mejorado gráficamente con una resolución en alta definición.

Informe D(escarga)

Parece que «Red Dead Redemption» no está dispuesto a que dejemos de jugar con él, y al pack de descarga Mentirosos y Tramposos se le ha unido uno nuevo, que convierte a los aldeanos... ien zombis! Si el Oeste ya era un sitio peligroso imagínate ahora. Y eso no es todo, los aficionados al basket podrán disfrutar de una edición descargable y completa de «NBA Jam», la misma que se distribuirá para Wii (antes iba a ser una versión con menos opciones). Tampoco podemos olvidarnos del regreso de «Sonic 4» en edición descargable por episodios. El primero de ellos llegará a mediados de mes.

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Metroid: Other M (Wii)

Galería: Acaba el juego para desbloquear la galería.
Modo difícil: Acaba el juego con el 100% de objetos encontrados para desbloquear el modo difícil.
Porcentaje de compleción y localización de los objetos: Tras derrotar al jefe final y ver los créditos, vuelve a la nave y en el mapa aparecerán las localizaciones de todos los objetos. Además podrás consultar el porcentaje de compleción de los mismos.
Modo teatro: Acaba el juego para desbloquear el modo teatro en el menú principal. En este modo podrás ver todas las secuencias cinematográficas de la aventura.

PokéPark: Pikachu's Big Adventure (Wii)

Códigos:
Desde el menú principal ves a contraseñas e introduce cualquiera de los códigos que se muestran a continuación, para obtener el efecto deseado.

99645049: Celebi aparece.
20433557: Darkrai aparece.
82401777: Jirachi aparece.
04823523: Pikachu aparece.
45594012: Groudon aparece.
84925064: Tabla de Surf Pikachu.
57429445: Pikachu vuela en los juegos de vuelo.

Comenzar las atracciones acelerando:
Cuando comience la carrera presiona el botón 2, justo cuando termine la cuenta atrás, y saldrás acelerando al comienzo de las atracciones.

Dead Rising 2 (Multi)

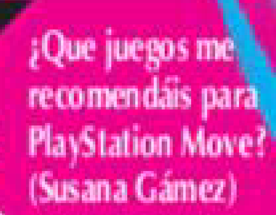
Primeras combinaciones de armas:

Bate de clavos: Clavos + Bate de béisbol.
Cubo de la muerte: Cubo + taladro.
Bazoka de fuegos artificiales: Tubería + fuegos artificiales.
Oso de guerra.: Oso de peluche + ametralladora
Escopeta granjera:: Rastrillo + Escopeta.
Rastrillo eléctrico: Rastrillo + batería eléctrica
Lanzallamas: Pistola de agua + gasolina



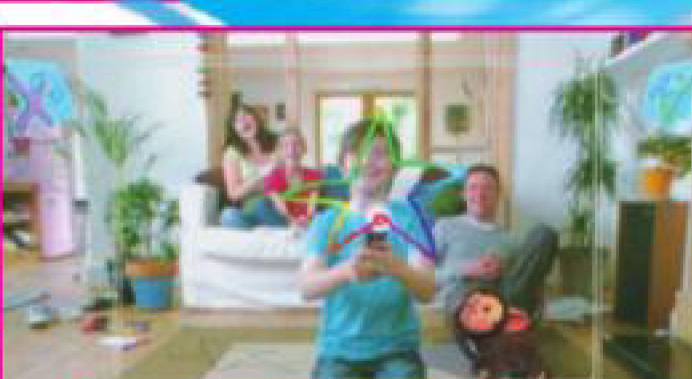
Club de Fans

¿Que juegos me recomendáis para PlayStation Move? (Susana Gámez)



PlayStation Move

Move ya se encuentra entre nosotros y con él aparecerán un montón de juegos de todos los tipos. No sabemos exactamente tus gustos, pero lo bueno es que Move tiene un juego para todo tipo de jugadores. Además, algunos títulos se adaptarán a las características del nuevo mando de Sony, como es el caso de ‹Heavy Rain›, ‹Resident Evil 5› o ‹EyePet› por lo que si posees alguno de ellos no tendrás que adquirir más que el mando. En cuanto a títulos que muestren todo el potencial del periférico (y quizá sería las más aconsejables para empezar), las opciones recomendadas serían ‹Sports Champions›, un juego que contiene diferentes disciplinas deportivas, todas adaptadas a las posibilidades del mando; y ‹Start the Party!› un título que hace uso de la realidad aumentada, donde el jugador se traslada a la pantalla y utiliza el mando para emular cientos de objetos. ¿Quieres más títulos que están por llegar? Será interesante comprobar cómo se comportan los juegos de disparos con Move, y sin duda ‹Socom 4› va a ser el mejor ejemplo en este género. El próximo ‹Little Big Planet›, que saldrá más adelante, también ha prometido que hará un uso intensivo de este accesorio, expandiendo la experiencia de juego. Por último, si lo tuyo son las peleas callejeras, Fighting demostrará cómo crear un buen juego de llaves y puñetazos. Como ves, opciones hay para todos los gustos.





Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galería

Para celebrar la última aventura de «Kingdom Hearts», nos llega este retrato de uno de sus célebres personajes de la mano de Sara Duque Rubio (Valladolid), de 14 años. Un dibujo tan artístico como el mencionado título, con el que su autora gana el juego «Tournament Legends» para Wii.

*Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "**Galería**" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este **fabuloso** videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Iz**da. 28003-**Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. **Y no** olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y e**dad**).*





NUESTROS CINCO FAVORITOS

1. **Mafia II (Multi)**
No podemos dejar de dar vueltas por Empire City mientras seguimos la cruda vida de Vito Scaletta a medida que sube peldaños en la mafia.

2. **Metroid Other M (Wii)**
Su jugabilidad nos retrotrae a los clásicos ‹Super Metroid› hasta los recientes ‹Prime›, pasando por ese estilo ‹Ninja Gaiden›.

3. **Kane & Lynch 2 (Multi)**
La realidad es sucia y violenta, y esta peculiar pareja lo sabe bien. Seguimos alucinando con sus texturas hiperrealistas y sus tiroteos desencamados.

4. **Kingdom Hearts Birth By Sleep (PSP)**
Qué bien sienta jugar a un ‹Kingdom Hearts› de vez en cuando, y notar lo bien que han mezclado los tan particulares mundos de Disney y Square.

5. **Art Academy (NDS)**
Os desafiamos a superar nuestro espectacular bodegón lleno de manzanas y... espera. Sólo hay manzanas... Tenemos que seguir practicando más.



Retrato

Kane

EDAD: Sea cual sea, la lleva fatal

APARIENCIA: Macarra, mastuerza y ensangrentada. A su lado, Torrente es Bambi. Pese a ello, mantiene cierta nobleza dentro de su cernícala personalidad. De hecho, Bruce Willis será su alter ego para una la versión cinematográfica que se prepara de sus correrías. Pero sus trajes de hortera de bolera con lamparones le delatan.

ARMAS: No pasará a la historia por su talante dialogante. Su dominio de todos los juguetes que escupan balas y misiles es legendario, aunque en el cuerpo a cuerpo tampoco es manco el chaval. Y no hay que olvidar las veces que se "arma" de paciencia para aguantar a su compañero de marras, el esquizofrénico y zumbado de Lynch.

HISTORIAL: Delictivo, naturalmente. Más que ciudadano Kane, según el FBI el pájaro atiende a Adam Marcus, y todo iba más o menos bien en su vida cuando tuvo la mala suerte de dejar su arma cargada al alcance de su hijo pequeño. Atormentado y buscado por las autoridades, comienza una errática existencia como mercenario en la que contacta con Los 7, la Yakuza y demás angelitos, rescatando de paso a hija mayor, herida de gravedad en la selva venezolana. Una pieza, vamos.

FUTURO: Aparte de dar el salto a Hollywood y mantener sus amistades femeninas de su periplo en Shanghai, Kane no descarta emprender vendetta a su manera contra los periodistas especializados que discutieron la calidad de ‹Kane & Lynch 2: Dog days›. Por si acaso, nosotros fuimos benévolos.



Te lo dice Galibo ...

¿Ultratumba o ultrapufo?

Pues se estrenó la nueva película de 'Resident Evil', una de las sagas más celebradas y con más solera del actual universo videojeguil y, una vez más, decepción. Al menos para mí. Y no porque los efectos especiales no sean impresionantes (ahora más que nunca con lo de las 3D) o porque falten ganas (ese ejecutor del hacha, que parece sacado directamente de la quinta entrega, la aparición estelar de Wesker, con gafas oscuras y todo...), sino por una cuestión de actitud. Y es que en el fondo, en ‹Resident Evil› prima una atmósfera de "survival horror" que aquí no se ve por ninguna parte. Si es que Milla Jovovich, más que una superviviente, es una especie de superheroína de los tiempos modernos, que hace piruetas y poses a lo Matrix que nada tienen que ver con lo que un ‹Resident Evil› de videojuego de verdad debería ser: disparar a bocajarro con la escopeta y rezar porque sea suficiente como para detener al horror que se te echa encima sin que se te acabe la munición. Pero claro, si una adaptación impecable como fue la de ‹Silent Hill› recibió la injusta indiferencia del público, pues qué se podía esperar. Al final, los espectadores tenemos lo que nos merecemos.



hi5 myspace YouTube facebook twitter tuenti

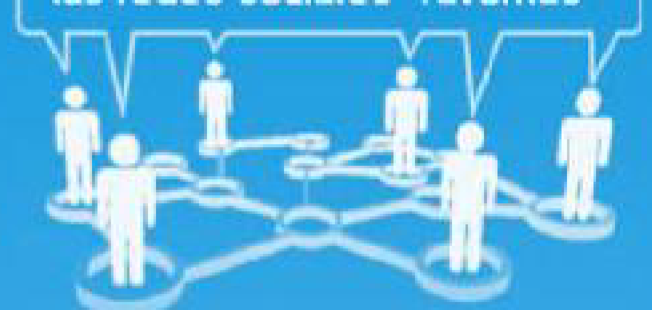
Cada día somos más

Si Megaconsolas es una referencia para todos los que nos gusta los videojuegos, en redes sociales cada día somos más amigos. Sólo en Facebook ya somos más de 1.300 e in crescendo, y eso que llevamos poquito tiempo. Animaros a contárselo a otros colegas megaconsoleros, para que hagamos de nuestra comunidad virtual un espacio imprescindible para disfrutar más de nuestros videojuegos.

Sorteos

Además de descubrir aquello que no sabías de tu videojuego favorito y hasta el momento no te atrevías a preguntar, como megaconsolero puedes participar en los concursos que te proponemos en las distintas redes sociales. Recientemente sorteamos el juego ‹Grease› para Wii (micrófono incluido); y anteriormente una estupendísima Xbox 360 personalizada con la imagen de ‹Alan Wake›, amén de otros sorteos de fenomenales regalos. Ya los sabes, en los Clubes de Amigos de Megaconsolas puedes dar tu opinión ¡y ganar regalos!

Da tu opinión a través de tus redes sociales favoritas



Los amigos opinan

Juan García Ramírez y Sergio García: Queremos más concursos para participar!!

David Sierra Suarez: Megaconsolas está genial y si se vendiera la revista, éxito asegurado. Por cierto que la revista en digital queda chachi.

Ana Soto: También me mola mucho lo del diseño en internet y además me parece muy práctico tener Megaconsolas a golpe de ratón.

Julio Pereznal: ‹Mafia 2› en formato digital... ¿Menos precio que en juego físico? No creo.



MANDO DORADO GOLDENEYE CLASSIC EDITION

Un mando que vale su peso en oro

Si eres un aficionado a James Bond seguro que estás embriagado por el lujo y el éxito del espía británico. O quizá también por sus carismáticos villanos. Ahora puedes emular al magnate Goldfinger y su pistola de oro con este mando clásico para Wii con el que disfrutar del nuevo GoldenEye. Activision ofrecerá a los jugadores la oportunidad de disfrutar de este mando dorado en el pack GoldenEye 007 Classic Edition que estará disponible en noviembre, al igual que el juego. Inspirado en la legendaria pistola de oro, el mando dorado ofrece a los fans de Wii una nueva forma de jugar en esta plataforma, que guarda las proporciones del mando clásico oficial de Nintendo y que por supuesto no servirá únicamente para jugar a «Golden Eye», sino que es compatible con los juegos que acepten el control tradicional. Una oportunidad de oro.

CHAR. ESSENTIALS

Un pack de celebración



Ahora que Mario celebra su 25 aniversario, puedes celebrarlo con los accesorios Character Essentials de Ardistel, un producto oficial licenciado por Nintendo que contiene un estuche de diseño exclusivo que protege, guarda y mantiene tu DSlite o DSi, con correas elásticas para sujetar la consola y espacio para tres juegos. También incluye un estuche para cuatro juegos en formato tríptico y con diseño exclusivo y dos lápices stylus de diseño exclusivo "Toad" en rojo y verde, más una gamuza de limpieza para limpiar consola y pantallas. Y tienes tres versiones para elegir: Mario/Luigi, Peach/Daisy, Wario/Waluigi.

PLAYSTATION MOVE Y NAVIGATION CONTROLLER

La nueva manera de jugar con tu PlayStation 3

Este mes, descubre una nueva forma de jugar a tu flamante PlayStation 3 gracias a la nueva tecnología sensible al movimiento de Sony: PlayStation Move (el mando de la derecha de la imagen). Con ella podrás abrirte a una gran cantidad de géneros nuevos y emular que luchas con espadas, disparas con una metralleta, lanzar flechas con un arco... Claro que con cada nuevo accesorio que aparece en el mercado hay que saber muy bien qué necesitas exactamente para sacar el máximo provecho. En el caso de Move, lo necesario será el nuevo mando, evidentemente y una cámara PlayStation Eye. Si dispones de ella, solamente necesitarás del nuevo mando, pero para mejorar la experiencia puedes añadirle el PlayStation Navigation Controller (el mando de la izquierda de la imagen). Este pequeño mando que también cuenta con giroscopios es ideal para los juegos que necesiten dirigir a un personaje tanto en primera como en tercera persona como por ejemplo el caso de los juegos de disparos. Algunos de los juegos que requerirán de este mando complementario son la nueva versión de «Resident Evil 5» compatible con Move o el futuro «SOCOM 4». Otros juegos, sin embargo, requerirán de dos PlayStation Move iguales, para emular por ejemplo tus puños, como en el caso de «The Fight: Lights Out», un juego de peleas callejeras , o los próximos juegos de boxeo. ¿Cuál es la combinación ideal? La que quieras, porque hay packs de todo tipo.







REGRESO AL FUTURO ED. 25 ANIVERSARIO



La trilogía completa, por fin en Blu-Ray

"¡Marty, Marty, esto es un tremendo caos, tenemos que volver a 1985!" "Deja de preocuparte, Doc. Cuando viajamos le di un DVD a tu yo del pasado, por lo que el Blu-Ray se inventará en unos años y podremos disfrutar de películas en alta definición y colecciones de trilogías mucho antes de lo que imaginábamos". "Pero, Marty, ¿qué has hecho? Lo que acabas de hacer alterará el orden natural y podría tener repercusiones en acontecimientos futuros. ¡Es un desastre!" "Venga, Doc, ¿qué crees que va a suceder? ¿Que haya una guerra de formatos como la que tenemos con el Beta y el VHS? ¿Que las hombreras se pasen de moda? ¿Que hagan una trilogía sobre nuestros viajes en el tiempo?".